
4/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 55,-/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 24,-
POWER PLAY
FANTASY
ULTIMA 6
SPORT
TV SPORTS BASKETBALL
ACTION
PARADROID '90
NEU
HÄRTETEST
DIE RASANTESTEN
FLUGSIMULATIONEN
CHAOS ENTWIRRT
TIPS UND KARTEN ZU
"CHAOS STRIKES BACK"

Der Tetris-Effekt

Hundert Levels und ein Freispiel: Martin testet Automaten

Wir geben uns viel Mühe mit den Wertungen. Lange, emotional geladene Diskussionen und stundenlange Sitzungen sind an der Tagesordnung — wir finden, der Aufwand lohnt sich. Ein Spiel, das mehr als "90 Prozent" als *POWER-WERTUNG* bekommt, muß einfach jedem Spaß machen, ob er nun drei Minuten oder zwei Tage spielt — Spielmuffel sind eingeschlossen.

Tetris" ist so ein Spiel. Die Idee des russischen Programmierers Alexey Pazhitnov ist schlicht, einfach und genial — 96 Prozent für die stark verbesserte "Game Boy"-Version ist recht und billig. Leider ist der Game Boy offiziell noch nicht in Deutschland erhältlich. Sollte sich Nintendo allerdings entschließen, den Game Boy auch in Deutschland zu vertreiben, sehen wir schwarz für die deutsche Zukunft: Bei soviel Tetris hat man kaum noch Zeit für Politik.



Game Boy-Fieber in der Redaktion

Auch in der Redaktion ist das Tetris-Fieber wieder ausgebrochen: rote Augen, ein schmerzender Daumen; schließt man die Augen, sieht man geometrische Figuren nach unten taumeln. Der Grund: Eine Tetris-Liga wurde angesetzt, Spieltage und Modalitäten festgelegt. Momentan führt Martin ungeschlagen vor Anatol und Heinrich. Michael und Henrik sehen große Chancen in der nächsten Runde.

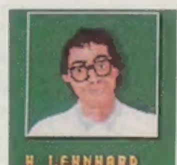


Die höchste Wertung bekam "Tetris"

Mit zwei Game Boys im Handgepäck setzten sich Martin und Henrik in den Zug und besichtigten die "Internationale Automatenmesse" in Frankfurt. Den Bericht über die allerneuesten Automaten findet Ihr auf Seite 130. Michael Hengst flog unterdessen nach Paris und kämpfte mit streikenden Taxifahrern um eine Fahrt zu UBI-Soft — nachzulesen auf Seite 14. Auch in der Redaktion herrschte reger Verkehr: Lesley Mansford von Electronic Arts und die deutsche Software-Firma Starbyte kamen auf einen Sprung vorbei — das Ergebnis lest Ihr ab Seite 22.



Flieger-Freuden im Simulations-Schwerpunkt



Starbyte's "Spezialversion" von "Tie Break"

Einen verspielten Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



38 Der zweite Teil von Cinemawares TV-Sports-Reihe ist da: "TV Sports Basketball" stürmt an die Tabellenspitze



43 Details und Farben in Massen: Ein Hubschrauberangriff auf einem Supersimulator

·4·

Aktuell

Story

Rubriken

Computerspiele Tests

Kurztests Computerspiele



115 Das PC-Engine-Spiel "PC Gengin" überrascht mit manchen heiteren Geschöpfen




·90·

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Gaksch mg					
Henrik Fisch hf					

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamt-Wertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns **POWER-Wertung** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht, und wie hoch die Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder namhafte Spiele testeten wir natürlich ausführlich.

Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten", der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis im Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stoßt: Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbstverständlich darüber. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-PLAY*-Prädikat und die *POWER-PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die *POWER-PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *hl/al*

DAS BESTE VON LUCASFILM GAMES

Haben Sie Lust auf ein spannendes Abenteuer-Spiel? Sind Sie es leid, das englische Wörterbuch herauszukramen oder lange Sätze einzutippen?
Wollen Sie tolle Grafik und Animation und besonders viel Spielspaß?
Dann gibt's nur eins: die Abenteuer-Spiele von Lucasfilm.

Alle komplett in Deutsch. Alle einfach mit Joystick oder Maus zu spielen. Und alle garantiert Spitzen-Spiele, die Sie bestens unterhalten werden.
Denn Dutzende von Tests und Auszeichnungen beweisen, das jedes der drei Spiele ein "Bestes Adventure des Jahres" ist.



In diesem schaurig-albernen Grusel-Thriller versuchen Dave und seine Freunde die arme Sandy aus den Klauen von Dr.Fred zu befreien. Der hat zusammen mit seinen seltsamen Verwandten, einem lila Tentakel und einem geheimnisvollen Meteor gar übles vor. Wird Dave es schaffen, seine Freundin vor dem Zombie-Mat zu bewahren?



Außerirdische versuchen, die Menschheit durch Summtöne total zu verblöden. Sensationsreporter Zak McKracken ist der einzige, der diesen wahnsinningen Plan kennt. Doch keiner will ihm glauben. So ist er ganz auf sich allein gestellt, die Invasion aus dem All zu verhindern.



Er ist wieder da! Indy Jones, hauptberuflich Archäologe und Abenteurer erster Klasse, schwingt wieder die Peitsche, um seinen Vater zu befreien und den Heiligen Gral in Sicherheit zu bringen. Die wilde Hetzjagd führt ihn quer über den Globus von einer gefährlichen Situation in die andere.

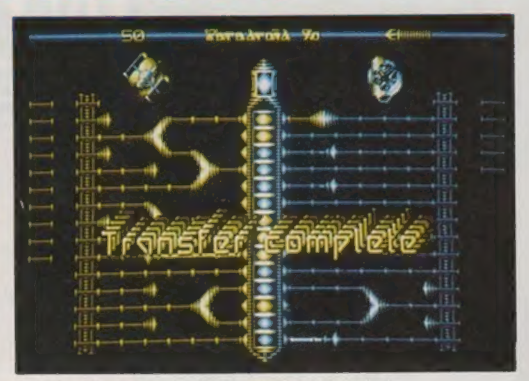


Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst
Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

Star-Programmierer Andrew Braybrook bastelt gerade an den 16-Bit-Versionen seines Kultspiels "Paradroid". Wir haben ihm dabei über die Schulter geblickt.

Graftgolds Paukenschlag: Paradroid '90


Guten Appetit: Andrew Braybrook (links) und sein Grafiker Michael Field (rechts, schmatzend)

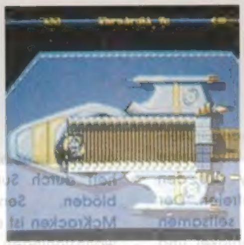


Das 90er-Remix des eingebauten Denkspiels (Amiga)

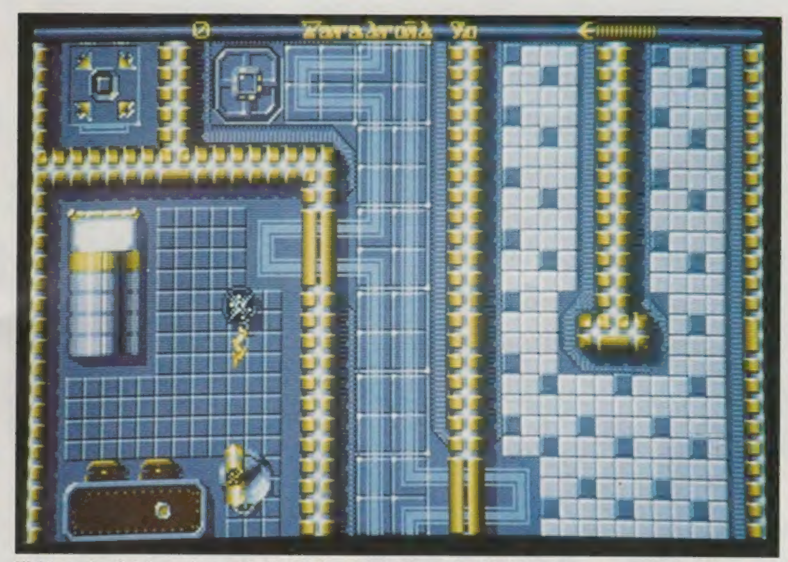
Welcher Computerspiele-Fan gerät nicht ins Schwärmen, wenn über "Uridium" oder "Paradroid" gesprochen wird. Beide Programme gehören zu den wenigen Spieleklassikern, die sich in den 80er Jahren herauskristallisiert haben. Und beide Programme stammen von Andrew Braybrook, der sich seit 1979 erfolgreich im Computerspiele-Business tummelt. Als einer der wenigen "Freaks der ersten Stunde" hat er bis heute ausgeharrt und ist nach wie vor einer der gefragtesten Programmierer. Neben den absoluten Highlights Paradroid und Uridium stehen "Gribbly's Day Out", "Morpheus" und "Intensity" auf seiner langen Liste von Erfolgstiteln. Sein letzter Genie-Streich war die leicht "skandalumwitterte" Spielautomatenumsetzung "Rainbow Islands", auf die wir etwas später eingehen werden.

Zunächst werfen wir einen Blick auf einen potentiellen Superhit des Spielejahres 1990: die komplett neu überarbeitete 16-Bit-Version von Paradroid namens "Paradroid '90", die im Sommer erscheinen soll. Die Erde wird von garstigen Aliens bedroht und schickt deshalb eine schlagkräftige Armee als Empfangskomitee. Die Truppen werden von Transportraumschiffen versorgt. Das bringt die Außerirdischen auf eine fiese Idee. Sie programmieren die komplette Roboter-Besatzung eines Frachtschiffs um und gefährden somit den lebenswichtigen Auftrag des Raumers. Natürlich leitet die Zentrale auf der Erde sofort Gegenmaßnahmen ein und schickt einen kleinen Droiden an Bord. Gegen die Blechriesen, die zu Hunderten durch die verwinkelten Gänge des Raumschiffes schwärmen, ist dieses winzige Wesen relativ chancenlos. Seine einzige Waffe, eine eingebaute Laser-Kanone, bietet ihm nur wenig Schutz. Dafür kann sich der Robo-Knirps auf eine andere Art und Weise "verteidigen": Er "übernimmt" einfach andere Roboter. Dazu muß er ein Logik-Turnier gewinnen. Wer die meisten Drähte mit Hilfe von Energiekapseln einfärbt, der ergreift Besitz von seinem Gegner. Wie viele Kapseln zur Verfügung stehen, hängt von der Roboter-Klasse ab (je höher die Klasse, desto schwieriger ist es, gegen ihn zu gewinnen).

Die Grafik der aufgemotzten 16-Bit-Versionen ist natürlich erheblich detaillierter als beim C 64-Vorbild. Die aus der Vogelperspektive gezeigten Roboter unterscheiden sich optisch nicht nur durch die Zahl (entspricht der Roboter-Klasse), sondern sehen auch anders aus. Besondere Beachtung schenkte Andrew den Schatten, den die einzelnen


Mit frischem Mut ins neue Spiel: "Paradroid '90" bietet fünf bis sechs komplett neue Raumschiffe (Amiga)

Objekte werfen. Er wollte, daß sie absolut realistisch wirken. Nicht minder wichtig war ihm das Aussehen der Raumschiffe und der verschiedenen Decks. Der erste Entwurf der Hintergrundgrafik gefiel ihm überhaupt nicht. "Als ich zum erstenmal die Grafik von "Xenon 2" gesehen hatte, war ich überzeugt, daß Paradroid '90 noch nicht gut genug aussah", meinte Andrew. Also setzte er sich erneut hin und fing von vorne an. Bis heute existieren ca. 1000 verschiedene Bausteine, aus denen der Hintergrund zusammengesetzt wird. Zum Vergleich: Rainbow Islands kommt mit 256 Landschaftsteilen aus. Eines von Andrews größten Problemen



Nicht nur das Spiel, sondern auch die Grafik wurde bei "Paradroid '90" tüchtig aufgepeppt (Amiga)

Die moderne Kriegsführung nützt hier leider nichts: Das "Übernehmen" klappt nicht.

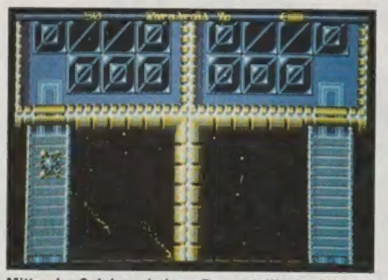
Wer einen anderen Roboter übernehmen will, der muß ihn bekanntlich in einem Logikspiel schlagen. Dieses ist im 90er Remix etwas anspruchsvoller als auf dem C 64. Dort konnte man mit dem einfachen 001er Roboter einen 800er erledigen, denn der Computergegner war nicht sehr clever (die Zahl zeigt die Klasse der Roboter an). Jetzt haben die Roboter eine Art von Künstlicher Intelligenz eingebaut. Der Droide reagiert postwendend auf die Taktik seines Gegners. Andrew hat schon aufgepaßt, daß es nicht zu schwierig wird. Er selber gewinnt das Logikspiel mittlerweile fast im Schlaf, für einen Anfänger ist es trotzdem ziemlich happig (diese Erkenntnis verdankt er einer Gruppe von Testkandidaten, die eigens dafür engagiert wurden). Die Musik wird wie bei den meisten Spielen zuletzt entwickelt. Trotzdem denkt Andrew während des Programmierens ständig an den Sound: "Ich weiß schon jetzt genau, wie sich Musik und Soundeffekte anhören sollen. Zur Zeit gibt es eine Titelmusik für die Amiga-Version, die von Jason Page mit dem 'Soundtracker' und den eigenen Musik-Routinen von Graftgold komponiert wurde. Im Spiel selbst gibt es nur Effekte. Eine Melodie würde die unheimliche Atmosphäre eines Raumschiffs zerstören. Statt dessen werden rhythmische Geräusche ähnlich wie Herzklopfen verwendet. Kombiniert mit der Akustik von schließenden Türen und dem Jammern verschiedener Roboter wirkt das so, als ob das ganze Schiff lebendig sei. So soll der Spieler empfinden."

Kati Hamza/mg

waren die "mickrigen" 512 KByte Speicher, mit denen er auskommen mußte: "Die Grafik, besonders die riesigen Sprites, die mein Kollege Michael Field für die Informations-Konsolen an Bord entwickelt hat, frißt unglaublich viel Speicher." Noch hofft er, daß die Konsolen-Szenen sogar animiert werden. "Das hängt davon ab, ob wir zum Schluß noch genügend Speicherplatz haben."

Neben der Grafik wurde auch das Spiel-Design den überlegenen Fähigkeiten der 16-Bit-Computer angepaßt. Das erste Raumschiff entspricht noch zum Großteil dem C 64-Original. Darüber hinaus gibt es fünf bis sechs komplett neue Schiffe, die speziell für Paradroid '90 entwickelt wurden. Zudem tummeln sich jede Menge neuer Roboter in den Raumern. Mit diversen Waffen sausen die Blechkameraden durch die Gänge. Bis jetzt gibt es an die zehn verschiedene Extras: u.a. Dreifachlaser, Anti-Robotergas, Minen, Flammenwerfer und Plasmakanonen.

Im Dunstkreis des Schlachtfeldes warten Piraten darauf, im richtigen Moment zuzuschlagen. Wer bei der Roboterausrottung zu lange herumtrödelt, muß mit einem Überfall rechnen. Die Gauner werden an Bord des Schiffes gebeamt und müssen auf "konventionelle" Weise beseitigt werden.





Mitten im Spielgeschehen: Der metallische Glanz der Grafik zieht sich durchs ganze Spiel (Amiga)

Zankapfel Rainbow Islands

"Rainbow Islands" ist zwar schon seit knapp sechs Monaten fertig, aber hinter den Kulissen tobte ein erbitterter Kampf um Lizenzrechte für diesen Titel. Taito, von dem der Spielautomat Rainbow Islands stammt, hatte zunächst die Lizenzrechte für Computerversionen an Rainbird verkauft. Rainbird beauftragte daraufhin Graftgold, Andrew Braybrooks Firma, mit den Umsetzungen für Amiga und Atari ST. Kurz bevor das Spiel fertig programmiert war, lief der Vertrag zwischen Taito und Rainbird aus. Dann wurde British Telecom, zu dem das Label Rainbird gehört, überraschenderweise an Microprose verkauft. Nun war nicht klar, wer denn Rainbow Islands veröffentlichen durfte. Hinzu kam, daß Taito Microprose nicht mochte. Im Zuge der Auseinandersetzungen trat dann Ocean auf den Plan, die schon etliche Spielautomaten von Taito umgesetzt hatten. Nach einiger Zeit einigten sich schließlich Taito, Microprose und Ocean, die als Sieger aus dem Kampf um die Lizenz hervorgingen.

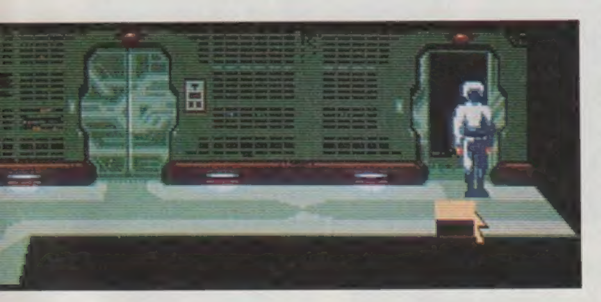
In der Zwischenzeit kam aus noch nicht geklärten Gründen die beinahe fertige Amiga-Version als Raubkopie in den Umlauf. Glücklicherweise hat Graftgold finanziell überhaupt nichts verloren. Bei einer Spielautomaten-Umsetzung bekommen die Programmierer normalerweise keinen Gewinnanteil, sondern handeln einen Festbetrag aus. Glück im Unglück für Andrew Braybrook. *Kat Hamza/mg*

Die Macher von "Future Wars" tüfteln an ihrem neuesten Abenteuerspiel. Exklusiv durfte sich *POWER PLAY* eine erste Version von "Operation Stealth" bei Delphine Software ansehen.

Der Spion, den ich spielte

Paris — Stadt der Liebe und der Hiebe: Roger Moore, alias "Bond, James Bond", hetzte 1986 im Kino-Knüller "Im Angesicht des Todes" gewissenlose Verbrecher den Eiffelturm rauf und runter. Im Angesicht des "Arc de Triomphe", keine 200 m Luftlinie entfernt, programmiert derzeit die französische Crew von Delphine-Software ein Agenten-Adventure in bester Bond-Manier: "Operation Stealth".

Die Story: Den Amerikanern wird der hochgeheime Jet "Stealth Fighter" geklaut und niemand weiß, wo das teure Teil geblieben ist. Kein Wunder, denn das fliegende Stück High-Tech entzieht sich den Aufspürversuchen aller Radar-Stationen. Zumindest kann der Dieb nicht weit gekommen sein, weil der Tank nicht ganz voll war. Die einzige mögliche Flugroute: Südamerika. Und dort gibt es — wie aus dem Leben gegriffen — ein kleines Land, das sich den Zorn der großen USA zugezogen hat: Santa Paragua. Damit weiß der CIA zwar, wo man mit der Suche beginnen soll, hat aber keine Ahnung, wer den teuren Vogel hat: Der Diktator von Santa Paragua, der KGB oder vielleicht eine ganz andere Macht.



Ein Agent hat's nicht leicht: Wo ist der geklaute Flieger? (ST)

Um das herauszufinden, wird Agent 402 alias Glames, John Glames, ins Feindesland geschickt. Er soll das Geheimnis lösen und den Stealth Fighter aus den Klauen der Diebe retten. Doch in Santa Paragua erwarten ihn grimmige Wachen mit gezückten Pistolen: Als Amerikaner ist John nicht willkommen und gerät in die Wirren des Bürgerkrieges. "Die Story klingt ziemlich klassisch", gibt der 20jährige Boß von Delphine Software, Michael Sportouch, zu. "Doch je weiter du kommst, desto mehr unterscheidet sie sich von bisherigen Agenten-Spielen."

Auf viel Altbewährtes trifft man dafür beim Spielprinzip: Operation Stealth wird wie "Future Wars", das erste Adventure von Delphin, komplett mit der Maus gesteuert. Per Mausklick rennt die Spielfigur zur gewünschten Stelle. Man muß auch keinen einzigen Buchstaben selbst tippen. Ein Druck auf den rechten Mausknopf genügt und schon erscheint neben dem Mauszeiger ein Menü mit allen Kommandos. Um beispielsweise eine Tür zu öffnen, wählt man schlicht den Menü-Punkt "Use" und deutet dann mit dem Mauszeiger auf die Tür. Alles weitere erledigt das Programm automatisch. Man muß im Gegensatz zu anderen Spielen noch nicht einmal in der Nähe der Tür stehen, um den Befehl zu geben. Wer aus Furcht vor vielen unverständlichen Kommandos die Anschaffung eines Wörterbuchs erwägt, kann beruhigt sein: Operation Stealth wird komplett ins Deutsche übersetzt.

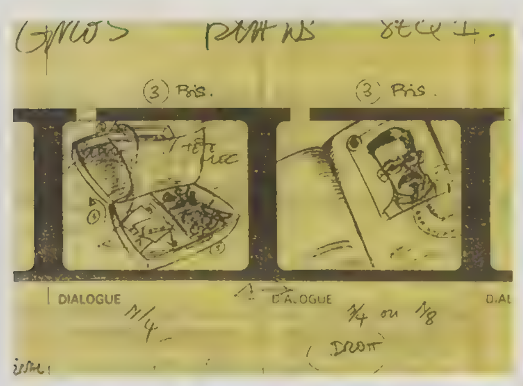


Von links nach rechts: Philippe Chastel (Programmierer), Paul Cutsset (Spiel-Design) und Michael Sportouch (Delphine-Boss)

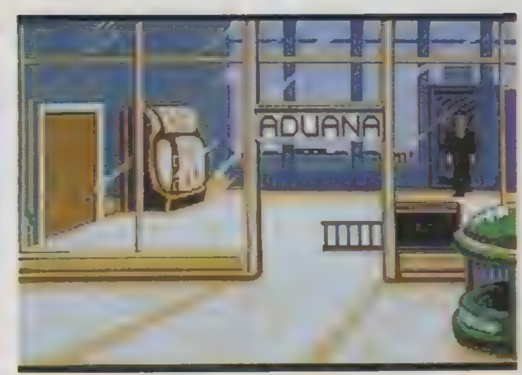
Damit das Adventure noch etwas mehr Pepp erhält, sind mehrere Action-Szenen im Spiel verstreut. So muß man sich beispielsweise mit Wachen prügeln, um an den Stealth Fighter zu kommen. Liebe zum Detail beweisen die pfiffigen Franzosen gerade am Schluß: Um den Jet ungestört zurückklauen zu können, muß dessen Pilot unschädlich gemacht werden. Diesen findet man im Bad, während er vor dem Spiegel steht. Beim Anschleichen muß man sehr vorsichtig sein, um nicht im Spiegel gesehen zu werden. Dann schlägt der Pilot nämlich Alarm, und die Lage wird extrem brenzlig.

Auf Grafik und Sound legen die Macher von Operation Stealth besonderen Wert: "Wir wollen Amiga und ST voll ausnutzen und nicht abgemagerte Versionen von einem PC-Spiel machen wie die Amerikaner", meint Michael Sportouch. Die Künstler Michele Bacque und Emanuel Le Coz gestalten sämtliche Grafiken zunächst auf dem Papier, bevor sie auf dem Amiga gezeichnet werden. "Zeichnen geht schneller und macht uns in der Planung der Spiele flexibler", erklärt Michael. Sind die Amiga-Grafiken fertig, können auf einen Schlag die Versionen für PC, ST und Amiga begonnen werden: Delphines spezielles Adventure-Programmiersystem "Cinematique" rechnet die Grafikdaten für die einzelnen Computer um.

Für die fetzige Musik — ein Markenzeichen der Spiele von Delphine — ist Jean Baudlot zuständig. Mit rockigen Rhythmen und Synthiklängen sorgt er für die richtige Agenten-Atmosphäre. Die Musikuntermalung der Delphine-Spiele "Bio-Challenge" und "Future Wars" stammt ebenfalls aus seinem Synthesizer. Der Keyboardvirtuose und Spiele-Fan hatte auch ursprünglich die



Die einzelnen Szenen des Spiels werden zuerst auf Papier skizziert



Aus der Koffer-Zeichnung ist eine schmucke Computer-Grafik geworden

Idee zur Gründung von Delphine-Software. Delphine ist nämlich eine der größten französischen Schallplattenfirmen und beglückte die musikalische Welt mit Künstlern wie Richard Clayderman. Die Wände des Delphine-Hauptquartiers in der Pariser Innenstadt sind vollgehängt mit goldenen und platinen Schallplatten des schwülstigen Baladen-Bändigers. Die Platten-Bosse von Delphine waren von Jeans Musik zu Future Wars so angetan, daß sie ihn in den firmeneigenen Studios eine CD mit der Musik aus dem Spiel produzieren ließen.



Auf diesem Flughafen gibt's eine Menge Puzzles zu lösen

Für die Zukunft hat die Delphine-Crew stattliche Pläne: Mindestens drei Adventures sollen dieses Jahr noch erscheinen, darunter "Future Wars II". Michael Sportouch: "Durch das Cinematique-System können wir die Spiele sehr schnell und komfortabel produzieren. Und wir verbessern laufend unser Programm, um noch mehr Funktionen hineinzupacken. Alle wesentlichen Punkte, die an Future Wars kritisiert wurden, werden wir bei Operation Stealth beheben. *(G. Hartung/hl)*


tie break
... Graf Becker spielt sogar zum Frühstück!
CHOOSE YOUR RACKET
Alle Tennis-Techniken
4 Player with 4 Joysticks (optional)
AMIGA
PC
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt a.Main 90
C 64



Frankreich: Der Eiffelturm, schöne Frauen, gutes Essen und tolle Computerspiele. Die *POWER PLAY* war auf Besuch bei UBI-Soft.

FRENCH CONNECTION

Die französische Firma UBI-Soft macht in letzter Zeit häufiger durch gute Computerspiele ("B.A.T." "Iron Lord", "The Teller") von sich reden. Ein Grund für die *POWER PLAY*-Redaktion, einen Blick hinter die Kullissen von UBI-Soft zu werfen.

Der Besuch entwickelte sich rasch zu einem Abenteuerurlaub. Ohne der französischen Sprache mächtig zu sein, bestieg unser Redakteur Michael Hengst das Flugzeug. Kaum in Paris angekommen, zeigten sich schon die ersten Probleme. Zum einen streikten gerade die Mitarbeiter der öffentlichen Verkehrsbetriebe — also fiel die Fahrt mit Metro oder Bus ins Wasser. Jetzt einen Pariser Taxi-Fahrer (die ebenfalls streikten) aufzutreiben, der auch noch Englisch verstand, erwies sich als fast unmöglich. Die Fahrt zu UBI-Soft, die im Pariser Außenbezirk Creteil sitzen, artete immer mehr zu einer Parisrundreise aus. Aber nach mehrmaligem Unterbrechen (zum Telefonieren und genauer Ortsbestimmung durch den Taxi-Fahrer) der waghalsigen Fahrt, kam unser Redakteur endlich am Reiseziel an.

Bei UBI-Soft herrschte gerade ein mittelschweres Chaos, war man doch mitten in den schönsten Umzugsvorbereitungen. Was nicht verwundert, denn der Bezirk, in dem UBI-Soft ihre derzeitigen Büros hat, hat den Charme einer Siedlung der Neuen Heimat — Beton wo man hinschaut. Leider war das kleine Chateau, in dem normalerweise die Programmierer arbeiten, über Winter geschlossen (Isabelle: "Die Heizkosten sind einfach zu hoch"). Zudem hatte sich für den nächsten Tag das französische Fernsehen angekündigt.



So sieht die berühmte Digi-Soundkarte aus



Der Burg-Level des Actionthrillers Unreal (Amiga)



Yves Guillemot, der Management-Direktor von UBI-Soft

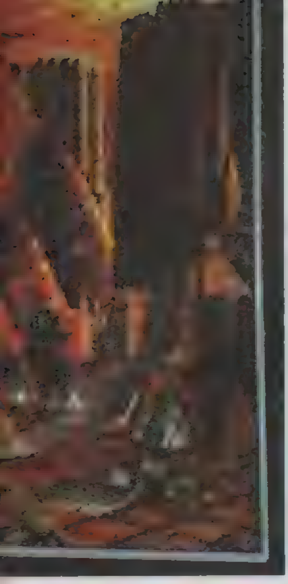
Trotz der herrschenden Hektik und Betriebsamkeit hatte die *POWER PLAY* Gelegenheit, mit dem Programmierteam des Rollenspiel-Adventures B.A.T. und dem Chef von UBI-Soft zu sprechen, sowie einen langen Blick auf die neusten Produkte zu werfen. Besonders interessierten wir uns für **B.A.T.**, das neue Grafik-Adventure **Final Command**, das Denkspiel **The Teller** und das Actionspiel **Unreal**.

Die Programmiertruppe des mit Spannung erwarteten Rollenspiels **B.A.T.** ist ein bunt zusammengewürfelter Haufen ehemaliger Informatik-Studenten, die leidenschaftlich gerne Rollenspiele spielen und gern ins Kino gehen (Lieblingsfilm "Blade Runner"). Die vier nennen sich selbst "Computer Dream" und sind ein Teil einer 15 Mann starken Truppe, die über ganz Frankreich verteilt ist. Leider waren von den dynamischen vier nur drei Mitglieder anwesend. Am Abend vorher gab's eine Preisverleihung (die französische Zeitschrift "4th Generation" kürte B.A.T. zum besten interaktiven Spiel



Die drei von B.A.T.: Olivier Cordoleani, Hervé Lange, Philippe Derambure (der Musiker Olivier Robin fehlt leider)

AUF TOUR



◀ Traum in Rot: Der Bildschirm, wenn man bei B.A.T. sein Leben verliert (ST)

des Jahres) in einer Pariser Disco, und der Musiker der Crew hatte sich vom übermäßigen Alkohol-Konsum leider noch nicht erholt.

Verschiedene Teile der 15köpfigen Crew arbeiten parallel an den unterschiedlichsten Objekten. Während wir in Deutschland immer noch auf die deutschsprachige Version von B.A.T. warten, arbeitet eine andere Programmierer-Gruppe schon am zweiten Teil. Das B.A.T.-Team hat mit ihrem Programm auf dem Atari ST eine ganze Reihe technischer Finessen eingebaut. Nicht nur, daß teilweise über 30 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind, es werden auch die Ohren des Spielers von erstklassigem Digi-Sound (10 unterschiedliche Musiken) umschmeichelt. Alleine das Titelstück ist fast vier Minuten lang. Hervé Lange erklärte uns, daß sie normalerweise alleine für den Sound über 2 MByte an Daten bräuchten. Dadurch aber, daß Sie eine spezielle Soundkarte entwickelt haben, reichen gut 100 KByte aus. Und wertvolle Prozessorzeit, die sonst für den Sound benötigt worden wäre, wird frei für wichtigere Dinge. B.A.T. wird übrigens voraussichtlich Ende März in komplett deutscher Sprache bei uns erscheinen. Geplant sind Versionen für den Amiga (ohne Soundkarte), Atari ST, C 64 und MS-DOS.



Dieser Spieler hat bei Final Command den kürzeren gezogen (ST)

Neben B.A.T. bringt UBI-Soft aber 1990 noch eine ganze Reihe weiterer vielversprechender Programme heraus. Einen hervorragenden Eindruck machte das Grafik-Adventure "Final Command". Sehr gute Grafiken und Sound, eine tolle Benutzerführung und eine stimmungsvolle Story machten Appetit auf mehr. Für Enthusiasten von Denk- und Tüftelspielen wird Anfang April das Programm "The Teller" erscheinen. Diese Mischung aus Memory, Puzzle und ein wenig Tetris hat klassische Suchtspielqualitäten. Neben dem tollen Spielprinzip wartet The Teller mit pixelgenauen und farbenprächtigen Grafiken und einem schnuckeligen Sound auf. Wer will, kann mit bis zu drei Mitspielern spielen; es gibt sogar eine Art Liga-Modus. The Teller ist für Amiga und Atari ST geplant und wird ebenfalls komplett in Deutsch erscheinen.

Mit **Intruder** kommt ein klassisches Ballerspiel auf den heimischen Markt. Zügiges Scrolling, Extra-Waffen und eine gehörige Portion Humor sollen den Spieler an den Feuerknopf seines Joysticks fesseln. Für einen Ballerspaß allererster Güte wird das Programm **Unreal** sorgen. Ganze neun Level lang müßt Ihr nicht nur auf den Feuerknopf hämmern, sondern auch kleine Puzzles lösen. Bei Unreal werden sich 3D-Levels mit 2D-Spielstufen abwechseln. Die Spielstufen in 3D sind einer bisher nicht dagewesenen technischen Qualität für diese Art Grafik auf dem Amiga. Spielerisch erinnern diese Sequenzen an "Dragon Spirit", man fliegt mit einem Drachen durch eine superschnell dahinrasende Landschaft. Jede dieser Stufen ist über 3 Minuten lang und der Spieler kann über einen ganzen Container voller Extrawaffen verfügen. In den 2D-Levels steuert Ihr eine Art Neandertaler durch verschiedene Landschaften. Wer das erstemal diese Sequenzen sieht, glaubt einen Bruder von Psygnosis "Shadow of the Beast" vor sich zu haben. Unreal bietet aber viel mehr spielerischer Finessen als "Shadow of the Beast". So muß man an einigen Stellen im Spiel richtige kleine Puzzles lösen, um weiterzukommen. Unreal wird voraussichtlich im Mai für den Amiga erscheinen. Es ist auch eine Atari ST-Fassung geplant, nur leider wird man hier auf einige Farb- und Soundeffekte verzichten müssen. Ein ganz kurzer Blick war uns auf das neueste Action-Spiel **Rank Xerox** gegönnt. Hier steuert Ihr einen knallharten Superhelden durch gegnerhaltige Levels. *mh*



Der neueste Actionstreich: Rank Xerox (ST)

Von Tomaten zum Computerspiel

UBI-Soft ist eine recht junge Firma. Sie wurde erst 1986 von "Guillemot International Software" ins Leben gerufen. Die G.I.S begann erst 1984 in den Computermarkt einzusteigen und fing an, mit Business-Programmen, Zubehör und Peripheriegeräten zu handeln. Vorher hatte man mit landwirtschaftlichen Produkten gehandelt (Äpfel, Kartoffeln, Tomaten, Rüben...).

Wer glaubte, daß UBI-Soft nur Spiele herstellt, täuscht sich ganz gewaltig. Denn UBI-Soft ist in zwei große Bereiche unterteilt: Zum einen stellt UBI-Soft selbst Spiele her, der zweite Firmenteil ist für die Distribution von Computerspielen anderer Hersteller zuständig. Der Distributor UBI-Soft vertreibt Produkte von so namhaften Softwarefirmen wie Lucasfilm Games, Mirrorsoft, Cinemaware, Activision und Mindscape in Frankreich — also ähnlich wie in Deutschland z. B. Ariolasoft, Rushware oder Bomico. Heute zählt UBI-Soft mit gut 130 Angestellten und einem gesamten Umsatz von gut 51 Millionen US-Dollars zu den größten europäischen Softwarefirmen. UBI-Soft gibt übrigens zusammen mit der G.I.S einen eigenen Katalog in Form einer Zeitschrift namens **Microworld** heraus. Dieser Katalog wird in Frankreich kostenlos abgegeben und hat eine derzeitige Auflage von rund 90 000 Exemplaren.

Mit Marktwirtschaft und Geisteskraft

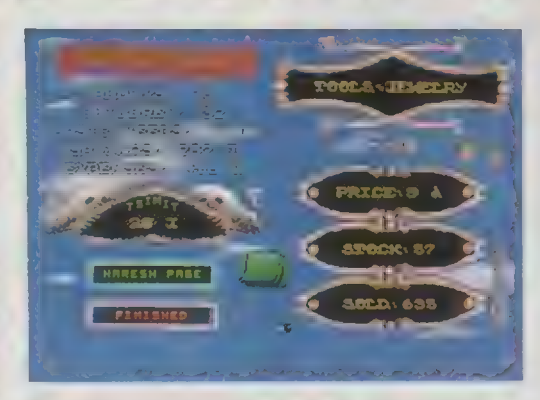
"Knights of the Crystallion"

Tapetenwechsel bei U.S. Gold: Bisher war das Birminghamer Softwarehaus vor allem für Actionspiele wie "Ghouls'n Ghosts" bekannt. Im Frühjahr soll mit "Knights of the Crystallion" ein neues Programm erscheinen, das spielerisch eine Alternative zu Sprite-Hatz und Bildschirm-Päng-Päng bietet.

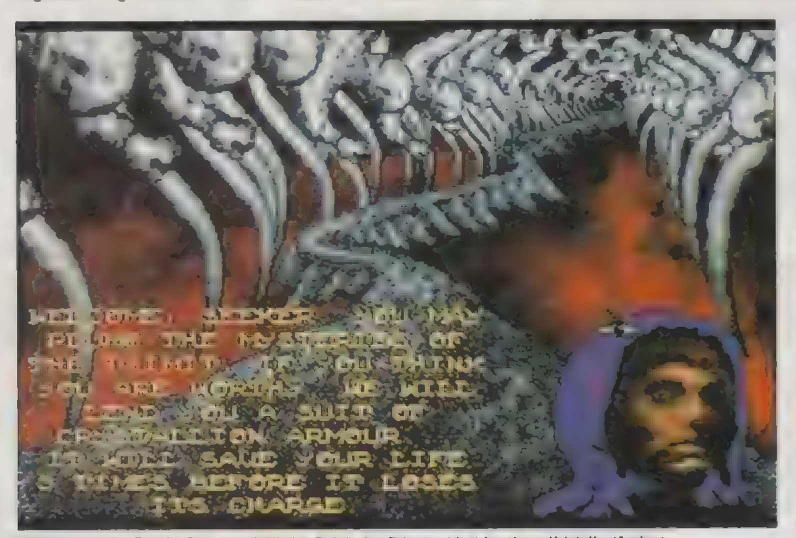
Knights of the Crystallion, vom amerikanischen Programmierer Bill Williams, ist ein "Amiga-only"-Titel. Spezielle Grafik-Modi sowie die Sound-Eigenschaften des Amiga werden anscheinend so gründlich genutzt, daß Umsetzungen für andere Computer nicht auf der Tagesordnung stehen. Das Programm wird eine ungewöhnliche Mischung aus Handels-, Denk- und Actionspiel bieten, eingebettet in eine rassige Fantasy-Story. Im Mittelpunkt steht das Volk der Orodrid, die ihre Stadt in dem Skelett eines urzeitlichen Ungetüms gebaut haben. Mitglied in der Ratsversammlung zu werden, ist das höchste Ziel jedes Bürgers von Orodrid. Doch dieser erlesene Kreis nimmt nur ehrenwerte Mannen auf, die den Crystallion beschwören konnten. Diese Kreatur ist ein Pferd aus Kristall, das sich nur Menschen zeigt, die vor Ritterlichkeit, Geisteskraft und anderen schönen Eigenschaften nur so strotzen. Wesentlichen Anteil am ganzen Kristall-Kult haben wiederum die Priester des Tsimit-Tempels, mit denen man sich gut stellen sollte.

Wie kommt Ihr nun in den Genuß, den Crystallion herbeizubeschwören? Ihr seid Mitglied der Familie der Adreni und müßt vor allem ein gutes Händchen beim Handel beweisen. Nur so könnt Ihr genug Geld verdienen, um Eure Gilde zu ernähren und die Tsimit-Priester mit steuerlich absetzbaren Spenden bei Laune zu halten. Ihr könnt diesen unterirdischen Tempel auch betreten und in einer Action-Sequenz auf die Suche nach herumliegenden Kristallen gehen. Doch mit guten Tempel-Connections und einer prall gefüllten Geldbörse allein ist es nicht getan. Ohne telepathische Kräfte nimmt kein anständiger Crystallion Notiz von Euch. Also müßt Ihr Euer Talent im Gedankenlesen schulen, indem Ihr Eure Fertigkeit mit dem Kartenspiel Deketa trainiert. Um Zugang zu den letzten Geheimnissen des Tempels gewährt zu bekommen, müßt Ihr außerdem Duelle am Bosu-Brett gewinnen. Bosu ist ein simples, aber schlaues Taktik-Brettspiel, das Ihr gut geübt haben solltet.

Die Demo-Version, die wir von Knights of Crystallion anspielen konnten, bietet eine Menge spezieller Amiga-Grafikeffekte und einen sehr stilvollen Stereo-Soundtrack. Man wird jederzeit einen Spielstand abspeichern können. Außerdem soll Knights of the Crystallion komplett in Deutsch erscheinen. Einen Test der Hatz nach Kristallen, Reichtum, Ruhm und Ehre werden wir Euch in einer der nächsten Ausgaben vorstellen. *hl*



Jede Familie ist auf die Produktion bestimmter Güter spezialisiert

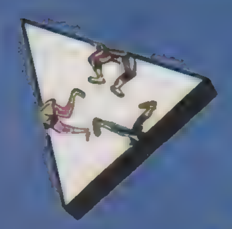


Willkommen im Tsimit: Das unterirdische Reich der Priester birgt kostbare Kristalle (Amiga)



◄ Bosu ist eines der vielen "Spiele im Spiel"


POWER PLAY
Markt & Technik
Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM
POWER PLAY bekommt Ihr jetzt als eigenständiges Heft mit über 100 Seiten - und einem neuen Sammel-Teil: den POWER-Tips
Wir bieten Euch ab sofort noch mehr Tests, Tips und eine ganze Menge neuer Features und brandneue Serien.
Außerdem gibt es jeden Monat die POWER-Tips zum Sammeln!
JAHRES-ANGEBOT!
Das Star-Killer-Kombinationsspiel für höchste Ansprüche als Begrüßungsgeschenk zum Abo dazu!
3/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
GESUCHT WIRD: DER BESTE SPIELE-KENNER
EXKLUSIV
STARFLIGHT II



Wo gibt es das sonst noch in dieser Galaxis??!!

KLATSCH!

Dann tüfftelt mal fleißig! ...he, he!

Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM

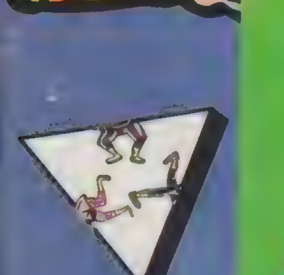
[illegible] Abonnement-Preisvorteil.

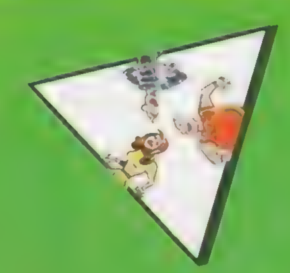
Ihr könnt wählen ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlten wollt

Ihr erhaltet Power Play noch bevorsie am Kiosk erscheint

Ihr versäumt keine Ausgabe und die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra

Ihr erhaltet ein Super-Star-Killer-Kombinationspuzzle als Begrüßungsgeschenk





Das Abonnement mit Super-Star-Killer-Kombinationspuzzle für höchste Ansprüche!







Die Selbstherrlichkeit des guten Ritters ist fragwürdig: Sind die Gargoyles wirklich so widerlich?

Ultima VI

Der Wahnsinn hat Methode. Mit seinem neuesten Spiel feiert Origin-Chef Richard Garriott gleichzeitig sein zehnjähriges "Ultima"-Jubiläum.

Ultima" war anderen Rollenspielen schon immer ein wenig voraus. Das liegt hauptsächlich an der Freude an Details, der schmackhaften Geschichte und der homogenen, "echten" Welt, die den Spieler für Stunden versinken läßt. Richard Garriott, Schöpfer des Ultima-Universums und Boß der Software-Firma Origin, stellt Euch seinen neusten Streich vor:

Die Vorläufer

"In Ultima I bis III lernte ich, wie man einen Computer programmiert. Die Story war damals nicht so wichtig — das war ein Fehler. Es ist doch so: Die meisten Programmierer schreiben Geschichten, die ich gerne "Standard Fantasy-Rollenspiele, Szenario-Schema Eins" nenne. In der Anleitung wird dir gesagt, wen du aufzumischen hast. Aber erstens hat der Bösewicht dir nichts getan. Man kann nicht nachvollziehen, warum man so sauer auf ihn sein soll. Zweitens bekommst du ihn bis zum Schluß nicht zu sehen. Alles, was der Spieler weiß, ist, daß er sehr, sehr böse sein muß und ein paar tausend Anhänger hat, die nichts Besseres zu tun haben, als dir das Leben schwerzumachen. Man sammelt Gegenstände und nietet Monster um — wie einfallslos. Ich habe das auch in den ersten drei Teilen getan, ich gebe es auch zu.

Ultima IV war für mich der große Wendepunkt. Ich kannte den Computer und wußte, was ich zu tun hatte. Ich wollte eine Geschichte mit mehr sozialer Relevanz — wie die Legende des heiligen Grals. Der Fehler daran war, daß die Welt zu schwarzweiß gezeichnet war. Ultima V war die Kehrseite der Medaille — in dieser Geschichte sollte sich der Spieler wie Robin Hood fühlen. In diesem Spiel gab es schon mehr Graustufen: Manche Leute waren für, andere gegen dich. In Ultima VI glaube ich, die richtige Mischung gefunden zu haben. Laßt euch überraschen."

Die Geschichte

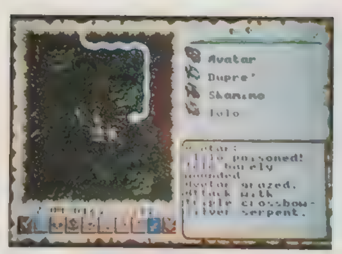
"Der Untertitel heißt 'Der falsche Prophet'. Das Packungsbild zeigt einen selbstzufriedenen Avatar-Ritter. Er hat mit breitem Grinsen den Fuß auf die Brust eines riesigen Gargoyles gesetzt, den er soeben erledigt hat.

Die Gargoyles tauchen plötzlich auf der Ultima-Welt Sosaria auf. Keiner weiß, woher sie kommen. Sie sind anders als andere Monster, die die Landstriche Sosarias bevölkern. Sie sind mächtig, böse und vor allem fürchterlich aggressiv. Niemand kann erklären, warum sie so sind. Sie versuchen, dich zu fangen und als rituelles Opfer zu braten — das sieht man in der Anfangssequenz. Man kann ihnen mit Mühe entkommen, rüstet mit seinen Freunden zu einem Kreuzzug gegen ihre Welt.

Wenn man weiterspielt und auf der Gargole-Seite der Welt kämpft, kommt man darauf, daß nicht alle fies und böse sind. Sie sind sehr intelligent, manche haben Häuser, Familie, Religionen und ihre eigene Philosophie. Es scheint eine merkwürdige Rassentrennung zu geben. Aber man kann nicht mit ihnen kommunizieren. Man kann zwar ihre Bücher rauben, sie aber nicht lesen — noch nicht. Mit der Zeit findet man heraus, warum sie dich — und vor allem nur dich killen wollen..."

Die Freunde

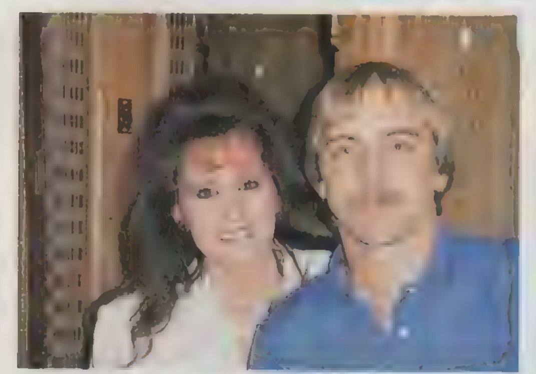
"Jedes Partymitglied kann für sich selber kämpfen. Ich kann Dupre vorschlagen, daß er mich decken, flankieren, zurückziehen oder sich unter mein Kommando fügen soll. Jeder Charakter hat seine ei-







Mit zehn Befehlen durch die ganze Welt von Sosaria: attack, get, drop, use magic, use, talk, look, move, rest, combat



Richard "Lord British" Garriott mit seiner äußerst irdischen Pressesprecherin Melissa Fleming



Eine stimmungsvolle Einleitungs-Szene stimmt den Sprecher auf kommende Abenteuer ein

gene Strategie und kämpft auf Wunsch für sich allein. Wer will, kann sogar den Computer für sich kämpfen lassen. Die Monster können natürlich dieselben Taktiken benutzen.

Während einer Konversation kann ich mich mit den Party-Mitgliedern beratschlagen. Manchmal unterbrechen sie mich oder werfen Kommentare ein. Wenn ich ein Schwert kaufe, kann es passieren, daß sich Dupre einmischt: "Nah — das ist nicht gut" und einen Streit mit dem Händler anfängt. Jeder hat seine voll entwickelte Persönlichkeit. Wenn Ihr Euch übrigens Shamino anseht: Da haben die Grafiker mein Konterfei genommen. Jede Person in Ultima hat ihr eigenes Porträt."

Die Monster

"Monster werden nicht mehr zufällig in die Landschaft gestellt, sondern in Eiern ausgebrütet. Jedes Monster ist exakt an seinem Platz. Ich habe jedes Monster aus Ultima entfernt, das nicht aus meinem Gedankengut, der Mythologie oder reelle Kreaturen waren. Nicht alle sind grundsätzlich böse; mit manchen wird man reden und verhandeln können. Es wird neue Tiere in der Landschaft geben: Wer Wild sieht, kann es schießen und sich daraus einen schmackhaften Braten machen."

Der Computer

"Ultima wurde, nicht wie sonst auf einem Apple II, sondern auf einem MS-DOS-PC entwickelt. Wenn man einen 64-KByte-Computer mit 1 MHz hinter sich läßt und auf 640 KByte Speicher umsteigt, auf den man zehnmal so schnell zugreifen kann, kann man natürlich dramatisch bessere Grafik entwickeln. Also macht das Spiel einen gigantischen Sprung nach vorne."

Die Landschaft

"Neu ist, daß man nicht mehr beim Betreten einer Stadt "hineinzoomt", sondern daß die Landschaft "aus einem Guß ist". Es wird also keine Größenunterschiede mehr geben. Wenn ich mich über den Schirm bewege, läuft mir die ganze Party nach. Jedes Objekt im Spiel existiert: jedes Messer, jeder Stuhl, jeder Ball. Man kann den Gegenstand nehmen. Er hat ein eigenes Gewicht. Man kann ihn im Raum herumwerfen."

Die Magie

Jeder Zauberspruch muß nicht mehr eingegeben, sondern kann mit der Maus angeklickt werden. Die Silben und die Spruchzutaten habe ich allerdings behalten. Wenn man beispielsweise eine Explosion auslösen will und vorher einen Trank gemischt hat, klickt man einfach auf den entsprechenden Spruch. Jeder Zauber hat seine eigene Grafik. Wenn Mariah einen "Hail Storm" auslöst, sieht man wirklich Hagel auf die Gegner niederprasseln."

Die Icons

"Die Benutzerführung wurde erheblich verbessert. Als die Welt von Ultima mit jedem Spiel wuchs, wurden auch die Befehle umfangreicher. Es wurde immer schwieriger für Einsteiger, die Tastaturbefehle zu verstehen. Ultima VI kann von jedem gespielt werden, ohne daß er eine Referenzkarte neben seinen Computer legen muß. Alles ist visuell und läuft über Objekt und Icon-Manipulation. Es gibt nur zehn Kommandos: attack, get, drop, use magic, use, talk, look, move, rest, combat. Zum Vergleich: Ultima V hatte 26 Tastatur-Kommandos. Damit kommen auch absolute Einsteiger schnell klar." *al*

Fakten zu Ultima VI

— Erscheint in Kürze für MS-DOS, Umsetzungen für andere Computertypen sind vorgesehen.

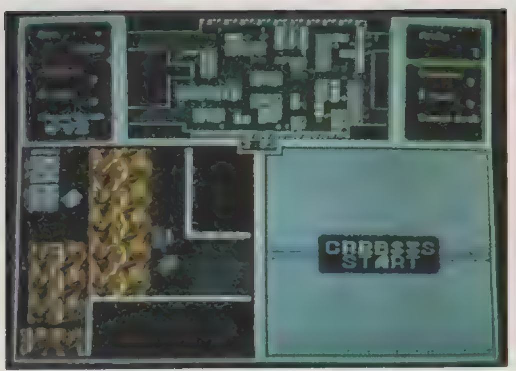
— Wer in den vollen Spielgenuß kommen will, wird einen PC mit 640 KByte RAM, einer VGA-Karte, einer Soundkarte und einer Maus brauchen.

— Das Spiel ist komplett icon- und mausgesteuert.

— Es werden, neben der obligatorischen Stoff-Landkarte und der Anleitung, sechs bis acht 5¼-Zoll-Disketten (bzw. drei bis vier 3½-Zoll-Disketten) in der Packung liegen.

— Zum 10jährigen Ultima-Jubiläum bietet Origin ein Sammlerstück für Kenner an: Ultima VI wird, neben der normalen Version, in einer limitierten Auflage erscheinen. Zu Redaktionsschluß stand noch nicht fest, worin der Unterschied genau bestehen wird; auf jeden Fall wird es eine edlere Ausstattung geben.

— Wer auch im Kino auf seine Lieblingstruppe nicht verzichten will: Vielleicht wird es einen Ultima-Kinofilm geben. Origin scheint in Verhandlungen mit einer Filmfirma zu stehen.


Dieses Bild zeigt die Automatenversion von "Crackdown"

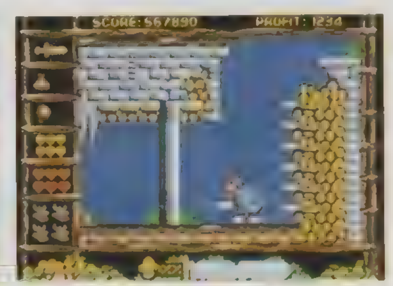
Littis Fehlschuß

Es gibt hartnäckige Fehler; die Wertung vom "Littis Hot Shot" gehört dazu. Wir gaben dem Spiel die Power-Wertung "**37**", aufgrund eines Satzfehlers stand im Heft "73". Der Fehler wurde in unsere Wertungsdatenbank übernommen und dort nicht korrigiert. So bolzte sich Litti auf Platz 10 der "Crème de la crème"-Liste (*POWER PLAY*-Ausgabe 3/90), wo er natürlich nicht hingehört. Ebenso wenig hat auf Platz 12 der Computerspiele-Bestenliste das Videospiel "Son Son 2" für die PC-Engine etwas zu suchen. Es mogelte sich an gestrengen Augen der Redakteure vorbei und verdrängte die nachfolgenden Spiele jeweils einen Platz nach hinten.

Außerdem haben wir beim Test des Computerspiels »Bruce Lee Live« (*POWER-PLAY*-Ausgabe 3/90, Seite 83) gepatzt. Die Wertung stimmt zwar, doch das Gesicht von Martin wurde vertauscht. Statt der »Naja«-Grimasse sollte dort sein »Geht so«-Ausdruck stehen. Wir bitten diese Fehler zu entschuldigen. *al*

Crackdown kommt

Bisher konnte man "Crackdown" nur in Spielhallen bewundern. U.S. Gold setzt nun Segas Automatenhit (getestet in *POWER PLAY* 2/90) für die Heimcomputer Amiga, Atari ST und C 64 um. Das Spiel erinnert zum Teil an "Gauntlet": Bis zu zwei Spieler pirschen durch ein Labyrinth, das aus der Vogelperspektive dargestellt wird. Überall warten Gegner, die es zu besiegen gilt. Extrawaffen findet der Spieler in Koffern, die in dem Labyrinth verstreut herumliegen. Die Position der Koffer sowie der Gegner kann man anhand einer Übersichtskarte ablesen. Außerdem müssen an gekennzeichneten Positionen Bomben gelegt werden. Die Heimcomputerversionen sollen alle Automaten-Features bieten. *hf*

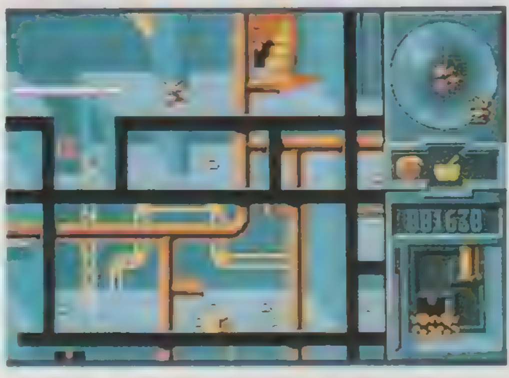
Comic-Freunde aufgepaßt: "Hägar" pirscht sich an und sucht nach Geschenken für Frau Helga (Amiga)

Hägar im Anmarsch

Nach "Werner" von Magic Bytes läßt Kingsoft mit "Hägar" Deutschlands zweitliebste Comicfigur auf die Computerspieler los. Der Spielablauf erinnert etwas an das fantastische PC-Engine-Modul "Son Son II". Hägar ist mit einem Schwert bewaffnet und muß mindestens sieben Länder (entspricht sieben Levels) erobern. Dabei sollte er nicht nur auf die zahlreichen Gegner achten, sondern auch immer im Hinterstübchen behalten, daß er seiner Frau Helga hübsche Geschenke mitbringen muß — sonst drohen saftige Prügel mit dem Nudelholz. Das Extra-Arsenal ist bereits sehr ergiebig. In verschiedenen Shops kauft sich Hägar immer bessere Ausrüstung (Schuhe, Schilder, Bomben etc.). Zum Standardequipment gehören die Schwerter, die es in drei verschiedenen Qualitätsstufen gibt. Das Power-Schwert ist (wie es sich gehört) das mächtigste. Hägar wird zunächst für den Amiga erscheinen, andere Versionen sollen folgen. *mg*

Ratten-Rabatz nach dem verheerenden Atomkrieg

Nachdem die menschliche Rasse nach einem kurzen, aber schmerzvollen Atomkrieg komplett dahingerafft wurde, haben sich die Ratten breitgemacht. Die "Toyottes" (das sind kleine, rosa Ratten) leben in unterirdischen Gängen, immer in Furcht vor den grausamen Monstern, die sich auf der Oberwelt herumtreiben. Regiert werden sie von dem Tyrannen Claudius Rapedadedilapoulos IV. Dessen einzige Sorge gilt nicht dem Volk, sondern seinem dusseligen Sprößling Barnaby. Dieser wird eines Tages entführt, kurz danach muß ihn bereits das ganze Rattenvolk suchen. Das Actionspiel "The Toyottes" basiert auf einer belgischen Comicserie. Die einzelnen Räume des großen 3D-Labyrinths sind u.a. durch Leitern, Röhren oder Türen verbunden. Der Spieler hat es mit etlichen Monstern zu tun, die nach jeweils anderen Waffen verlangen. The Toyottes wird in Kürze für Amiga, Atari ST und PCs erscheinen. *mg*


Ratten-Regim unter Druck: »The Toyottes« von Infogrames bietet ungewöhnliche Action-Kost in unterirdischen Labyrinthen (ST)



Football ohne Knochenbrüche dank Tengen's "Cyberball" (ST)

Diese Recken rosten nicht

In der American-Football-Liga regt sich im nächsten Jahrhundert niemand mehr über Doping-Skandale auf: Alle Mannschaften spielen mit Robotern. Wozu soll man auch gebrechliche Menschen aufs Feld schicken, wenn man sein Team mit doppelt so großen, dreimal so schnellen und zehnmal so robusten Blechspielern spicken kann? Tengens Science-fiction-Sportspiel "Cyberball" basiert auf den Footballregeln, doch durch die Robot-Spieler sind ein paar Besonderheiten dazugekommen. Bei häufig attackierten Akteuren können sich ein paar Schrauben lockern und so die Einwechslung eines Ersatzroboters erzwingen. Für bombige Überraschungen sorgt auch der Football aus rostfreiem Edelstahl: Im Lauf des Spiels wird er immer heißer, um schließlich zu explodieren. Wehe dem Spieler, der den Ball zu diesem Zeitpunkt an sein blechernes Herz gepreßt hielt...

Cyberball wird in diesen Tagen veröffentlicht. Versionen für Amiga, Atari ST und C 64 sind geplant. Der Test des Action-Sportspiels folgt demnächst. *hl*



Wartungsfreundlich: Die Roboter-Recker aus "Cyberball" (ST)

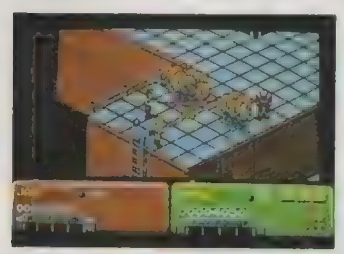
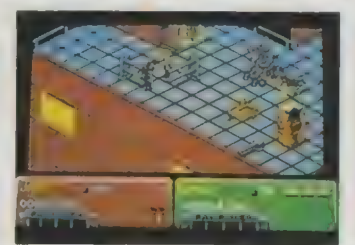
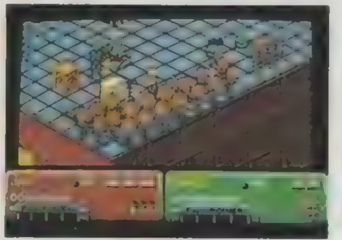
Brot und Spiele

Die Designer von "Defender of the Crown" haben wieder zugeschlagen. Ihr neuester Streich führt den Spieler ins antike Rom. Wagenrennen im Circus Maximus (mit scherzhaft gemeinten Peitschenhieben auf den Gegenspieler) sind in "Emperor of Rome" genauso an der Tagesordnung wie Gladiatorenkämpfe oder Seeschlachten. Bei den Kämpfen geht's strategisch zu: Der Spieler leitet die römischen Kohorten gegen gallische Meuterer. Die ersten Grafiken wirkten auf einem PC klassischer als alte römische Steintafeln. Im Strategieteil erobert man Länder oder kämpft mit unbeugsamen Galliern, in den Actionsequenzen geht's in die Arena und im Wirtschaftsteil dürfen Sie mit den Steuern spielen, bis die Provinzen meutern. Wenn Sie zu sehr ausbeuten, kann das auch in Rom das Image verschlechtern. Emperor of Rome erscheint nur für MS-DOS-PCs. Umsetzungen auf andere Computertypen sind momentan nicht geplant. *al*

Flucht von dem Planeten der Robotermonster

Was, Sie halten die Überschrift dieses Artikels für unmöglich lang? Sagen Sie das lieber den Herrschaften von Atari Games. Hier handelt es sich nämlich um die wörtliche Übersetzung des Titels eines aktuellen Atari-Spielautomaten: "Escape from the Planet of the Robot Monsters" lautet er in üppiger Originallänge. Selbstredend wird dieses Spiel bald auch über Computerbildschirme flimmern, denn die Umsetzungen für Amiga, Atari ST und C 64 sind schon fast fertig und erscheinen in Kürze unter dem Tengen-Label.

"Escape..." nimmt den klassischen Science-fiction-Film auf die Schippe. Die Reptilons, ungewaschene Flegel vom anderen Flügel der Galaxis, haben eine Reihe von Fabriken besetzt. Die strammen Boys Jake und Duke (man ahnt schon: zwei Spieler dürfen gleichzeitig ran) werden für die Befreiungsaktion rekrutiert. Die Reptilons haben die gefangenen Menschen gezwungen, Roboter zu bauen, die nur eins im Sinn haben: Jake und Duke zu molekularisieren (schmerzhaft!). Ihr müßt die Roboter beballern, Gefangene retten, Extrawaffen suchen und jede Fabrik befreien — insbesondere Professor Sarah Bellum, die betörend-blonde Bomben-Braut im zeitlos eleganten Forscherkittel. Das Geschehen wird von schräg oben gezeigt. Die perspektivische Grafik erinnert ein wenig an Tengens "Vindicators". *hl*

Das Spiel mit dem endlosen Namen: "Escape from the Planets of the Robot Monster" unterscheidet sich optisch nicht vom Arcade-Vorbild (ST)

Sensation von Nintendo

Nintendo holt zum lang erwarteten Schlag gegen Segas Mega Drive und Necs PC-Engine aus. Im Herbst erscheint in Japan Nintendos neues Videospielsystem, das "Super-Famicom". Die japanischen Zeitschriften sind bereits Feuer und Flamme und berichten begeistert über die Edelkonsole. Die technischen Daten lassen das Herz eines jeden Videospielfans höher schlagen und bescheren den meisten Computerherstellern schlaflose Nächte. 32768 Farbtöne stehen zur Wahl, von denen bis zu 2048 bei einer Auflösung von 512 x 448 Pixeln gleichzeitig dargestellt werden können. Beim Sound schwanken die Angaben zwischen 6-Kanal-Stereo- und 10-Kanal-Stereo-Musik. An Sprites wurde auch nicht gespart: 128 davon, die bis zu 64 x 64 Pixel groß sein dürfen, können gleichzeitig flackerfrei auf dem Bildschirm umherschwirren. Die Sahne auf der ohnehin leckeren Torte ist der eingebaute 3D-Chip, wie er in Segas Hit-Spielautomaten wie z.B. "Out Run" oder "Afterburner" zu finden ist. Diese geballte Technik-Power soll in Japan für weniger als 300 Mark ab August erhältlich sein. Die ersten Spiele dafür sind "Super Mario Bros. 4", "The Legend of Zelda 3" und "Dragonfly", ein 3D-Flugsimulator. Dank diesen Spielen darf damit gerechnet werden, daß sich halb Japan das Super-Famicom kauft, und der Veröffentlichungstag ab sofort als nationaler Feiertag gilt. Ob und wann das Super-Famicom in Deutschland offiziell erscheinen wird, steht noch in den Sternen. Man darf damit rechnen, daß diverse "Importeure" das System bei uns anbieten werden. *mg*



Schlichtes Design, flammendes Herz: Dem "Super-Famicom" sieht man die edle Technik nicht an



Der Geist des Ritters auf der Pirsch durchs Schloß (Amiga)

Blue Byte's guter Geist

Blue Byte, der Hersteller von "Great Courts" und "Twinworld" stellt ein neues Action-Adventure vor. In "Knight'n Fight" pirscht sich der freundliche Geist eines Ritters mit einem kleinen Jungen durch ein Schloß. Der Knirps hat seine Mutter verloren, und beide machen sich auf die Suche nach ihr. Im Schloß wimmelt es von verschiedenen Gespenstern. Obendrein gibt es viele Rätsel zu lösen und Gegenstände einzusammeln, bevor man bei der Mutter ankommt, wobei der Geist nebenbei auch noch auf den Jungen aufpassen muß. Knight'n Fight wird voraussichtlich für Amiga und Atari ST erscheinen. 8-Bit-Versionen sind nicht geplant. *hf*

POWER PLAY STECKBRIEF

Sprechstunde

Es gibt feste Telefonzeiten für Leseranrufe in unserer Redaktion: **Jeden Montag zwischen 15 und 17 Uhr** ist das POWER-PLAY-Team erreichbar. Wählt die Telefonnummer **(089) 4613-289**. Ihr könnt sagen, welchen Redakteur Ihr sprechen wollt. Spieletips können wir am Telefon **nicht** geben. *mg*



Mit dem Rammbockauto auf Verbrecherjagd (Sega)

Gaunerhatz bei Sega

Die neue Art der Verbrechensbekämpfung macht nun auch bei Sega Schule. Bei "Chase H.Q." (siehe *POWER-PLAY* 3/90) werden die Ganoven mit einem schneidigen Flitzer so lange von der Straße gedrängt, bis diese wegen eines Motor- oder Totalschadens die Flucht aufgeben. Die Karosserie muß wohl aus Edelstahl sein...

Die 3D-Grafik ist ordentlich flott und macht Appetit auf mehr. Gegenüber dem gleichnamigen Aracade-Original wurden Kleinigkeiten verändert, die sich allerdings nicht großartig auf das Spielgeschehen auswirken. Mehr darüber im ausführlichen Test, der in einer der nächsten Ausgaben zu finden ist.

Das Modul erscheint demnächst fürs Sega Master System. *hf*

Letzte Meldung

■ US Gold vertreibt ab sofort in Europa die Produkte von New World Computing. Nach "Nuclear War", "Kings Bounty" und "Might and Magic II" haben sie als nächstes ein Spiel geplant, das auf der "Tunnels & Trolls"-Rollenspielreihe basiert.

■ Im Sommer wird "Nintendo Deutschland" ins Leben gerufen. Die offizielle Nintendo-Niederlassung in Deutschland wird mit dem bisherigen Nintendo-Vertrieb Bienengräber zusammenarbeiten. Die Hauptaktivitäten werden beim Nintendo Entertainment System und beim Game Boy liegen.

■ Tengen entwickelt gerade "Roadblasters", "Paperboy", "Skull & Crossbones" und "Hard Drivin'" für das Sega Mega Drive sowie "Xybots" und "R.B.I. Baseball 2" für die PC-Engine.



Hier ist der Affe los:

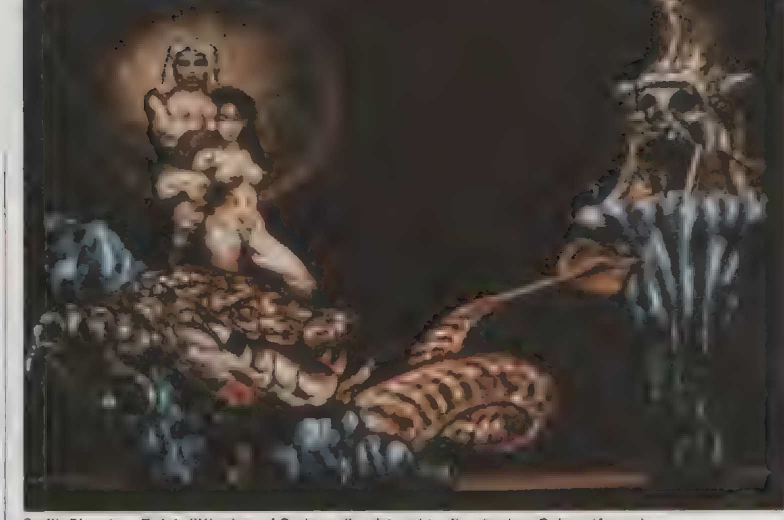
1000 Berlin Plaza SB-Warenhaus, **2000 Hamburg** Allkauf SB-Warenhaus, Plaza SB-Warenhaus, Fegro, Wertkauf, Toys „R" US, **2160 Stade** Allkauf-Foto, **2190 Cuxhaven** Allkauf-Foto, **2359 Henstedt-Ulzburg,** Allkauf SB-Warenhaus, **2800 Bremen** Plaza SB-Warenhaus, Wertkauf, Toys „R" US, **2863 Ritterhude-Platjenwerbe** Plaza SB-Warenhaus, **2870 Delmenhorst** Plaza SB-Warenhaus, **2890 Nordenham** Plaza SB-Warenhaus, **2901 Westerheide** Plaza SB-Warenhaus, **2930 Varel** Plaza SB Warenhaus, **2940 Wilhelmshaven** Plaza SB Warenhaus, **2942 Jever** Plaza SB Warenhaus, **2950 Leer** Plaza SB-Warenhaus, **2956 Warsingfehn** Plaza SB-Warenhaus, **2958 Ostrauderfehn** Plaza SB-Warenhaus, **2960 Aurich** Plaza SB-Warenhaus, **2070 Emden** Plaza SB-Warenhaus, **2980 Norden** Plaza SB-Warenhaus, **2990 Papenburg** Allkauf SB-Warenhaus, **3000 Hannover** Allkauf SB-Warenhaus, Plaza SB-Warenhaus, **3008 Garbsen** Allkauf-Foto, **3012 Langenhagen** Allkauf SB-Warenhaus, **3150 Peine** Allkauf-Foto, **3180 Wolfsburg** Plaza SB-Warenhaus, **3200 Hildesheim** Allkauf-Foto, **3250 Hameln** Allkauf-Foto, **3253 Hess. Oldendorf** Allkauf SB-Warenhaus, **3300 Braunschweig** Allkauf SB-Warenhaus, Plaza SB-Warenhaus **3320 Salzgitter** Allkauf-Foto, Plaza SB-Warenhaus, **3340 Wolfenbüttel** Allkauf Foto, **3380 Goslar** Allkauf-Foto, **3400 Göttingen** Allkauf SB-Warenhaus, Primus, **3492 Brakel** Allkauf SB-Warenhaus, **3500 Kassel** Allkauf SB-Warenhaus, Massa, **3550 Marburg** Allkauf-Foto, **4000 Düsseldorf-Heerdt** Allkauf SB-Warenhaus, **4010 Hilden** Allkauf-Foto, Fegro, **4018 Langenfeld** Allkauf SB-Warenhaus, **4030 Ratingen** Allkauf-Foto, Massa, **4040 Neuss** Allkauf SB-Warenhaus, Huma, **4047 Dormagen** Allkauf-Foto, **4048 Grevenbroich** Allkauf SB-Warenhaus **4050 Mönchengladbach** Allkauf SB-Warenhaus, **4054 Nettetal/Lonnerich** Allkauf SB Warenhaus, **4060 Viersen** Allkauf-Foto, **4100 Duisburg** Plaza SB-Warenhaus, Allkauf SB-Warenhaus, Massa, Fegro, **4130 Moers** Allkauf SB-Warenhaus, **4132 Kamp-Lintfort** Allkauf-Foto, **4150 Krefeld** Allkauf SB-Warenhaus, **4150 Kempen** Allkauf-Foto, **4154 Tönisvoerst** Massa, **4170 Geldern** Allkauf-Foto, **4180 Goch** Allkauf-Foto, **4190 Kleve** Allkauf-Foto, **4200 Oberhausen** Allkauf SB-Warenhaus, **4220 Dinslaken** Allkauf-Foto, **4230 Wesel** Allkauf-Foto, Selgross, Allkauf Markt, **4232 Voerde** Allkauf SB-Warenhaus, **4240 Emmerich** Allkauf-Foto, **4242 Rees** Allkauf SB-Warenhaus, **4250 Bottrop** Allkauf-Foto, **4270 Dorsten** Allkauf Foto **4280 Borken** Allkauf-Foto, Allkauf SB-Warenhaus, **4290 Bocholt** Allkauf-Foto, **4292 Rhede-Vardingholt** Allkauf SB-Warenhaus, **4300 Essen** Toys „R" US, **4330 Mühlheim/Ruhr** Allkauf SB-Warenhaus, **4353 Oer-Erkenschwick** Allkauf SB-Warenhaus, **4358 Haltern** Allkauf-Foto, **4390 Gladbeck** Allkauf-Foto, **4408 Dülmen** Allkauf-Foto, **4420 Coesfeld** Allkauf SB-Warenhaus, **4422 Ahaus** Allkauf-Foto, **4432 Gronau** Allkauf-Foto, **4440 Rheine** Allkauf-Foto, **4450 Lingen** Allkauf-Foto, **4460 Nordhorn** Allkauf-Foto, **4470 Meppen** Allkauf-Foto, **4500 Osnabrück** Allkauf SB-Warenhaus, **4520 Melle** Allkauf SB-Warenhaus, **4600 Dortmund** Allkauf SB Warenhaus, Wertkauf, **4630 Bochum** Allkauf SB-Warenhaus, Massa, Fegro, **4630 Wattenscheid** Allkauf-Foto, **4660 Gelsenkirchen-Buer** Plaza SB-Warenhaus, **4690 Herne** Allkauf-Foto, **4700 Hamm-Heesen** Allkauf SB-Warenhaus, **4708 Kamen** Allkauf Foto, Toys „R" US, **4730 Ahlen** Allkauf-Foto, **4770 Soest** Allkauf Foto, **4780 Lippstadt** Allkauf-Foto, **4790 Paderborn** Allkauf-Foto, **4800 Bielefeld** Allkauf SB Warenhaus, **4830 Gütersloh** Allkauf-Foto, **4900 Herford** Allkauf SB-Warenhaus, **4930 Detmold** Allkauf-Foto, **4950 Minden** Allkauf-Foto, **4980 Bünde** Allkauf Foto, **4993 Espelkamp** Allkauf SB Warenhaus, **5000 Köln** Plaza SB Warenhaus, Fegro, Toys „R" US, **5020 Frechen** Allkauf Foto, **5030 Hürth-Mitte** Allkauf SB-Warenhaus, **5040 Brühl** Allkauf-Foto, **5060 Bergisch-Gladbach** Allkauf-Foto, **5090 Leverkusen** Allkauf-Foto, Plaza SB-Warenhaus, **5100 Aachen** Allkauf-Foto, Selgross, Allkauf SB-Warenhaus, Plaza SB-Warenhaus, **5102 Würselen** Allkauf-Foto, Globus Handelshof, **5108 Monschau** Allkauf SB-Warenhaus, **5110 Alsdorf** Allkauf-Foto, **5120 Herzogenrath** Allkauf-Foto, **5130 Geilenkirchen** Allkauf-Foto, **5138 Heinsberg** Allkauf SB-Warenhaus, **5140 Erkelenz** Allkauf-Foto, **5160 Düren** Allkauf SB-Warenhaus, **5170 Jülich** Allkauf-Foto, **5180 Eschweiler** Allkauf-Foto, **5190 Stolberg** Allkauf-Foto,**5200 Siegburg** Allkauf-Foto, Massa, **5205 St. Augustin** Massa, Huma, **5210 Troisdorf** Massa, **5210 Troisdorf-Sieglar** Allkauf-Foto, **5270 Gummersbach** Allkauf-Foto, **5300 Bad Godesberg** Allkauf-Foto, **5300 Bonn** Allkauf-Foto, **5303 Bornheim-Roisdorf** Allkauf SB-Warenhaus, **5309 Meckenheim** Allkauf-Foto, Massa, **5350 Euskirchen** Allkauf SB-Warenhaus, **5400 Koblenz** Toys „R" US, Allkauf SB-Warenhaus, **5403 Mühlheim-Kärlich** Massa, **5431 Heiligenroth/Montabauer** Allkauf SB-Warenhaus, **5440 Mayen** Allkauf-Foto, **5450 Neuwied** Allkauf-Foto, **5463 Unkel** Allkauf-Foto, **5483 Bad Neuenahr** Allkauf-Foto, **5500 Trier** Allkauf-Foto, Massa **5559 Kenn b. Trier** Plaza SB-Warenhaus, **5600 Wuppertal** Allkauf-Foto, **5620 Velbert** Allkauf-Foto, **5628 Heiligenhausen** Allkauf-Foto **5630 Remscheid** Allkauf SB-Warenhaus, **5650 Solingen** Allkauf-Foto, **5680 Neunkirchen** Plaza SB-Warenhaus, **5760 Arnsberg** Allkauf-Foto, **5800 Hagen-Bathey** Allkauf SB-Warenhaus, **5880 Lüdenscheid** Allkauf-Foto, **5900 Siegen** Allkauf-Foto, Wertkauf, **6050 Offenbach** Massa, **6054 Rodgau** Fegro, **6072 Dreieich** Wertkauf, **6073 Egelsbach** Massa, **6080 Groß-Gerau** Wertkauf, **6090 Rüsselsheim** Massa, **6096 Raunheim** Wertkauf, Euro-Electronicland, **6100 Darmstadt** Wertkauf, **6102 Pfungstadt** Plaza SB-Warenhaus, **6112 Groß-Zimmern** Plaza SB-Warenhaus, **6200 Wiesbaden** Wertkauf, Massa **6234 Hattersheim** Massa, **6236 Eschborn/Ts.** Massa, Fegro, **6238 Hofheim-Wallau** Toys „R" US, **6250 Limburg/Lahn** Massa, Allkauf-Foto, **6300 Gießen** Allkauf-Foto, Wertkauf, **6340 Lollar** Massa, **6307 Linden** Allkauf-Foto, **6330 Wetzlar** Allkauf-Foto, Wertkauf, **6400 Fulda** Allkauf-Foto, **6430 Bad Hersfeld** Allkauf-Foto, **6454 Bruchköbel** Massa-Discount, **6457 Maintal** Massa, Wertkauf, **6470 Landau** Plaza SB-Warenhaus, **6500 Mainz** Massa, Wertkauf, **6507 Ingelheim** Wertkauf, **6508 Alzey** Massa, **6550 Bad Kreuznach** Plaza SB Warenhaus, **6553 Sobernheim** Plaza SB-Warenhaus, **6600 Saarbrücken** Euro-Electronicland, **6626 Bous** Massa, **6650 Homburg** Plaza SB-Warenhaus, **6652 Bexbach/Saar** Plaza SB-Warenhaus **6700 Ludwigshafen-Oggersheim** Plaza SB-Warenhaus, **6712 Bobenheim/Roxheim** Massa, **6733 Haßloch/Neustadt** Massa, **6741 Rohrbach** Plaza SB-Warenhaus, **6750 Kaiserslautern** Massa, Toys „R" US, **6780 Pirmasens** Massa, **6800 Mannheim** Plaza SB-Warenhaus, Fegro, Wertkauf, **6806 Viernheim** Massa, **6832 Hockenheim-Talhaus** Massa **6840 Lampertheim-Rosengarten** Plaza SB-Warenhaus, **7044 Ehingen** Massa, **7080 Aalen** Massa, **7141 Schwieberdingen** Massa, **7273 Ebhausen** Massa, **7300 Esslingen** Plaza SB-Warenhaus, **7410 Reutlingen** Allkauf-Foto,Plaza SB-Warenhaus, **7450 Hechingen** Massa, **7500 Karlsruhe** Allkauf-Foto, Massa, Kaufhaus Schneider, Wertkauf, **7505 Ettlingen** Kaufhaus Schneider, **7518 Bretten** Kaufhaus Schneider, **7520 Bruchsal** Kaufhaus Schneider, **7530 Pforzheim** Kaufhaus Schneider, **7550 Rastatt** Kaufhaus Schneider, Massa, **7580 Bühl-Vimbuch** Plaza SB-Warenhaus, **7600 Offenburg-Elgersweiler** Massa, **7640 Kehl** Kaufhaus Schneider, **7700 Singen** Allkauf-Foto, **7710 Donaueschingen** Plaza SB-Warenhaus, **7770 Überlingen** BLV Verbrauchermarkt, **7800 Freiburg** Kaufhaus Schneider, Massa, Wertkauf, **7841 Auggen** Massa, **7900 Ulm-Lehr** BLV Verbrauchermarkt, Massa, **7910 Neu-Ulm** BLV Verbrauchermarkt, Massa, **7920 Heidenheim** BLV Verbrauchermarkt **8000 München** Wertkauf, C & C Großmarkt J. Kaes, Suma Supermagazin, **8070 Ingolstadt** Meister Verbrauchermarkt, **8192 Geretsried** BLV Verbrauchermarkt, **8200 Rosenheim** Allkauf-Foto, **8220 Traunstein** BLV Verbrauchermarkt, **8260 Mühldorf** Elektro Fachmarkt, **8265 Neuötting** BLV Verbrauchermarkt, **8300 Landshut** BLV Verbrauchermarkt, Allkauf-Foto, **8340 Pfarrkirchen** Meister Verbrauchermarkt, **8390 Passau** Allkauf-Foto, BLV Verbrauchermarkt, **8398 Pocking** Meister Verbrauchermarkt, **8400 Regensburg** Allkauf-Foto, Meister Verbrauchermarkt, Elektro Fachmarkt, **8401 Pentling** Meister Verbrauchermarkt, **8430 Neumarkt** Meister Verbrauchermarkt, **8440 Straubing** Allkauf-Foto Meister Verbrauchermarkt, **8450 Amberg** Meister Verbrauchermarkt, **8480 Weiden** Meister Verbrauchermarkt, **8500 Nürnberg** Massa, Meister Verbrauchermarkt, Toys „R" US, **8510 Fürth** Meister Verbrauchermarkt, **8520 Erlangen** Allkauf-Foto, **8530 Neustadt/Aisch** BLV Verbrauchermarkt, **8540 Schwabach** Huma SB-Warenhaus, **8580 Bayreuth** BLV Verbrauchermarkt, Allkauf-Foto, Meister Verbrauchermarkt, **8590 Marktredwitz** BLV Verbrauchermarkt, **8600 Bamberg** Allkauf-Foto, **8605 Hallstadt/Bamberg** Massa, BLV Verbrauchermarkt, **8635 Coburg** Meister Verbrauchermarkt, **8650 Kulmbach** Meister Verbrauchermarkt **8670 Hof** Allkauf-Foto, Meister Verbrauchermarkt, **8700 Würzburg** Allkauf-Foto, Plaza SB-Warenhaus, Wertkauf, **8720 Schweinfurt** Allkauf Foto, Meister Verbrauchermarkt, **8722 Grettstadt** Massa, **8751 Stockstadt/Aschaffenburg** Massa, **8759 Hösbach** Massa, **8800 Ansbach** Meister Verbrauchermarkt, **8900 Augsburg** Toys „R" US, **8901 Meitingen** Massa, **8906 Gersthofen** Fegro, **8912 Kaufering** Massa, **8939 Bad Wörishofen** Meister Verbrauchermarkt, **8940 Memmingen** Allkauf-Foto, **8950 Kaufbeuren** Allkauf-Foto, **8960 Kempten** Allkauf-Foto, BLV Verbrauchermarkt.

Auch in den Warenhäusern der Hertie Kaufhaus GmbH & Fachmarkt AG Abteilung Burotechnik / Computer

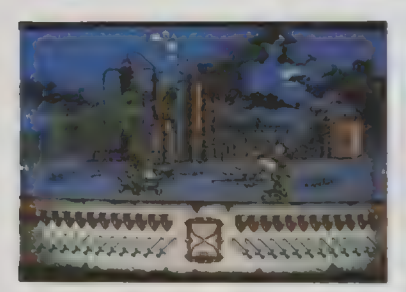
Starbyte's Starparade

Die Bochumer Softwarefirma Starbyte kommt langsam auf Touren. Nach der tollen Tennissimulation "Tie-Break" (siehe Test in dieser Ausgabe) sind weitere vier Spiele für das erste Halbjahr '90 in Arbeit.

"Warriors of Darkness" ist ein gehobenes Prügelspiel mit tonnenweise Spitzengrafik. Es erinnert etwas an "Shadow of the Beast", soll aber spielerisch etwas mehr auf dem Kasten haben. Der Held kann sich u.a. mit Schwert, Axt oder Pfeil und Bogen gegen die zahlreichen Monster zur Wehr setzen. Über 2 MByte Grafik-Daten, 1000 Animationssequenzen und 64 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm versprechen einige grafische Leckerbissen. Die Amiga- und ST-Versionen sind für Mai angekündigt. Umsetzungen für 8-Bit-Computer wird es wahrscheinlich nicht geben.



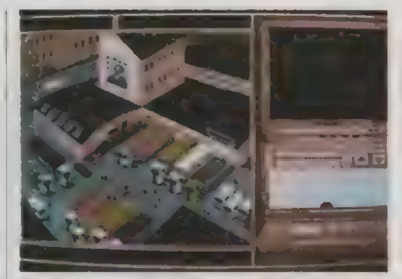
Grafik-Giganten, Teil 1: "Warriors of Darkness" geizt nicht mit optischen Reizen (Amiga)





Grafik-Giganten, Teil 2: "Crown" führt den Spieler durch sechs Kontinente (Amiga)

Die zweite Neuheit heißt "Crown". Der Spieler besucht im Laufe des Spiels sechs Kontinente, die jeweils durch ein Land repräsentiert werden. Die comichafte Spielfigur ändert sich von Land zu Land. In Rußland mimt man einen Bären, in Afrika einen Elefanten und in Asien einen Affen. Natürlich sind die einzelnen Charaktere mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet. Um von Kontinent zu Kontinent zu gelangen, muß man in einer Zwischensequenz viel Geschicklichkeit beweisen. Dieses grafisch exquisite Prügelspiel wurde übrigens von den "X-Out"-Machern Heiko Schröder (Programmcode) und Celal Kandemiroglu (Grafik) entwickelt.





Die Handelssimulation "Transworld" führt Euch in das kurzweilige Speditions-Geschäft ein (MS-DOS/EGA)

Auch für Strategen bietet Starbyte eine interessante Neuheit: "Transworld" beschäftigt sich mit den Höhen und Tiefen des Speditionsgeschäftes. Eure Aufgabe besteht darin, eine Spedition aufzubauen. Fahrzeuge müssen gekauft und betrieben, Aufträge angenommen werden und obendrein soll der Betrieb noch Gewinn abwerfen. Das auf den ersten Blick ziemlich komplexe Transworld wird übrigens von einem Speditionsfachmann programmiert. Es erscheint im Sommer für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer.

Schließlich bastelt Starbyte an der 3D-"Match It"-Variante "Saracon" für Amiga für Atari ST. Das Programm wird von dem "Spherical"-Team entwickelt. Mehrere Spielmodi und Bonuslevel sollen Saracon von Konkurrenzprodukten wie z.B. Kingsoft's [illegible] abgrenzen. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. *mg/hf*



64 Farben machen's möglich: edle Grafik und tolle Animationen in "Warriors of Darkness" (Amiga)







Das linke und mittlere Bild zeigen die ungewöhnliche Boxsimulation "Low Blow", auf dem rechten ein Schnappschuß von "Imperium" (MS-DOS/ST)

Tiefschläge & Salto-Mortale

Electronic Arts hat zwei Sportsimulationen in der Mache, die von bekannten Programmierteams ausgetüftelt werden. "Ski or Die" ist der heißt ersehnte Nachfolger zu — Überraschung — "Skate or Die". Fünf Disziplinen, im einzelnen "Snowboard Half-Pipe", "Trickskifahren", "Schneeballschlacht", "Abfahrtslauf, Marke unkonventionell" und "Innertube Trash" werden geboten. Für die opulente Grafik ist Pixel-As Michael Kosaka verantwortlich. Das zweite Sportspiel kommt von den Machern von "Jordan vs Bird: One on One". Nach Basketball haben sie diesmal Boxen aufs Korn genommen. "Low Blow" nennt sich das Werk, das sich durch eine Winzigkeit von herkömmlichen Boxsimulationen unterscheidet: Man **soll** die Regeln brechen.

Zum Fight kann man gegen sieben verschiedene Computer-Boxer oder gegen einen Freund antreten. Natürlich habt Ihr hier neben den üblichen Schlägen einige besonders schmutzige Tricks im Repertoire. *mg*



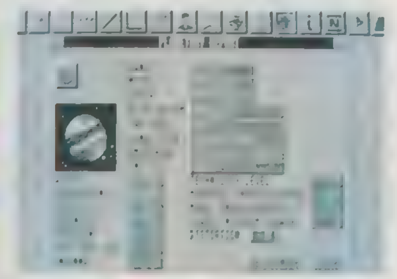
Halsbrecherische Kunststücke in "Ski or Die" (MS-DOS/VGA)

Kontrolle mit Imperium

Strategie total: Mit "Imperium" wird in Kürze ein mächtiges Werk erscheinen. Als Boss der Erde und der alliierten Planeten versuchen Sie, mit den richtigen Entscheidungen möglichst lange zu überleben. Ihre Herrschaft beginnt im Jahre 2020; Sie sind für die nächste galaktische Legislaturperiode von 1000 Jahren eingesetzt. Man steuert Ökonomie, Militär, Diplomatie, Presse und weitere wichtige Faktoren. Da man sich nicht um alles gleichzeitig kümmern kann, setzt man Überwacher an die wichtigen Posten. Sie haben ein richtiges Charakterbild und reagieren dementsprechend. Da nicht jeder Sterbliche 1000 Jahre alt wird, braucht man die lebensverlängernde Droge "Nostrum". Dazu schicken Sie Flotten aus, die man für teueres Geld unterhalten muß — wenn sie nicht von den Mitspielern (computerisiert oder menschlich) in Schutt und Asche geschossen wird.




Bis zu fünf Spieler dürfen bei "Ski or Die" mitmachen: Schneeballwerfen will gelernt sein (MS-DOS/VGA)

Irdische Tiefschläge mit "Low Blow" und außerirdische Machtgefühle mit "Imperium"

Imperium ist komplett maus- und icongesteuert, so daß man die Tastatur nur braucht, um den Namen einzutippen. Das Spiel sieht auf den ersten Blick komplex und ungeheuer vielfältig aus; eine schöne Sternenkarte mit vielen hundert Planeten sticht besonders ins Auge. Imperium erscheint voraussichtlich im April für Amiga und Atari ST. *al*

CHART



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Batman — The Movie	Ocean
2.	Paperboy	Encore
3.	Robocop	Ocean
4.	Power Drift	Activision
5.	Stunt Car Racer	Microprose
6.	Ghosts'n Goblins	Encore
7.	Continental Circus	Virgin
8.	Crazy Cars	Hit Squad
9.	Short Circuit	Hit Squad
10.	The Untouchables	Ocean



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Hero's Quest	Sierra On-Line
2.	Their finest Hour	Lucasfilm Games
3.	M1 Tank Platoon	Microprose
4.	Sim City	Maxis
5.	Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
6.	Flight Simulator 4.0	Microsoft
7.	Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line
8.	Carmen Sandiego — Time	Broderbund
9.	Chessmaster 2100	Software Toolworks
10.	Pipe Dream	Lucasfilm Games



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Dragonball 3	Nintendo	Bandai
2.	Tetris	Gameboy	Nintendo
3.	Castlevania	Gameboy	Konami
4.	Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
5.	SD Gundam	Nintendo	Bandai
6.	Ultra Baseball	Nintendo	Culture Brain
7.	Seaside Volleyball	Gameboy	Tonkin House
8.	Tetris	Nintendo	PPS
9.	Twinbee 3	Nintendo	Konami
10.	Pinball 66	Gameboy	HAL



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Gameboy mit Tetris	Gameboy	Nintendo
2.	Tetris	Nintendo	Nintendo
3.	Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
4.	Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
5.	Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
6.	Strider	Nintendo	Capcom
7.	Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
8.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
9.	Legend of Zelda	Nintendo	Nintendo
10.	Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo

LESER-HITS

		TITEL
1.	(1)	Populous
2.	(2)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(3)	Zak McKracken
4.	(5)	Microprose Soccer
5.	(4)	Kick off
6.	(7)	F16 Falcon
7.	(9)	Sim City
8.	(—)	Rock'n Roll
9.	(6)	Xenon II
10.	(10)	Pirates
11.	(12)	RVF Honda
12.	(16)	Test Drive II
13.	(8)	Grand Prix Circuit
14.	(11)	Maniac Mansion
15.	(17)	Oil Imperium
16.	(15)	Last Ninja II
17.	(—)	North & South
18.	(—)	New Zealand Story
19.	(—)	Their finest Hour
20.	(—)	TV Sports Football

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Gebt bitte unbedingt an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Sega Mega Drive, das uns freundlicherweise vom CWM-Versand in Vienenburg zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis: ein Mega Drive

Michael Bölker, Isny, Marcus Brabant, Bielefeld; Frank Dahl, Brücken; Gordon Duban, Kiel, Sven Elbert, Wallenhorst; Boris Galke, Bad Oldesloe, Frank Göthe, Bad Salzuflen; Mike Hebel, Reckenroth; Albert Müller, Wiesenbach, Rüdiger Rickassel Wiesbaden Marcus Selzer Keltern, Thomas Stöckl, Altenstadt.

Die Gewinner der zwölf Spiele

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Electronic Arts	9. Monat
Lucasfilm Games	4. Monat
Lucasfilm Games	17. Monat
Microprose	14. Monat
Anco	8. Monat
Spectrum Holobyte	12. Monat
Maxis	3. Monat
Rainbow Arts	1. Monat
Imageworks	4. Monat
Microprose	28. Monat
Micro Style	6. Monat
Accolade	8. Monat
Accolade	11. Monat
Lucasfilm Games	25. Monat
Reline	4. Monat
System 3	12. Monat
Infogrames	1. Monat
Ocean	2. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Cinemaware	6. Monat

CWMII

CWM Computerversand
Postfach 1212
3387 Vienenburg 1
Telefon: (05324) 2001

VERKAUFS HITS

1. Ghosts'n Ghouls – Mega Drive
2. Tiger Heli – PC-Engine
3. Super Shinobi – Mega Drive
4. Bloody Wolf – PC-Engine
5. Gunhed – PC-Engine
6. Golden Axe – Mega Drive
7. Wonderboy III – Sega Master System
8. Son Son II – PC-Engine
9. Neutopia – PC-Engine
10. Nectaris – PC-Engine

LESER-HITS

Amiga
1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Kick Off
4. Zak McKracken
5. Rock'n Roll

Atari ST
1. Populous
2. Zak McKracken
3. F16 Falcon
4. Great Courts
5. Elite

C 64
1. Microprose Soccer
2. Zak McKracken
3. Pirates
4. Last Ninja II
5. Oil Imperium

MS-DOS
1. Indiana Jones Adv.
2. Zak McKracken
3. Their Finest Hour
4. Sim City
5. Maniac Mansion

PC-Engine
1. Neutopia
2. Tiger Heli
3. Nectaris
4. Dragon Spirit
5. Son Son II

Mega Drive
1. Ghosts'n Ghouls
2. Super Shinobi
3. Thunder Force II
4. World Cup Soccer
5. Alex Kidd

Nintendo
1. Life Force
2. Zelda II
3. Gradius
4. Super Mario Bros. 2
5. RC Pro-Am

Master System
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Rambo III
4. Y's
5. Shinobi

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Tetris	Sega
2.	Quartz	Konami
3.	Winning Run	Namco
4.	Super Monaco Grand-Prix	Sega
5.	Burning Force	Namco

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Gang Wars	SNK
2.	Golden Axe	Sega
3.	Botton of the Ninth	Konami
4.	Escape from the Planet of the Robot Monsters	Sega
5.	Wrestle War	Sega

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Pang	Mitchel
2.	Toki	TAD
3.	World Cup '90	Tecmo
4.	Shadow Dancer	Sega
5.	Puznic	Taito

Einsame INSEL

Populous
Great Courts
Rings of Zilfin
Falcon F16
GFA-Assembler

Kommt ohne den GFA-Assembler nicht aus: Ubisoft's Phillipe "B.A.T." Derambure. Oben seht Ihr seine "All Time Classics".







Dies ist kein Bonuslevel von "Arkanoid", sondern "Doh's Island" aus dem Superspiel (Amiga)

PERFEKTE UMSETZUNG, GENIALES SPIEL

Rainbow Islands

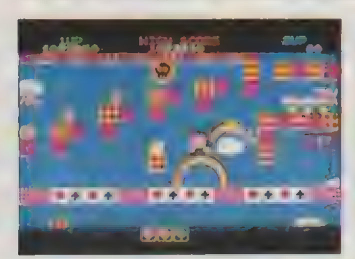
Das dramatische Hick-Hack um die Veröffentlichung der Spielautomatenumsetzung "Rainbow Islands" ist glücklicherweise zu Ende. Nach fast endlosen Verhandlungen zwischen Taito, Microprose und Ocean wird es in diesen Tagen unter dem Ocean-Label auf den Markt kommen. Wer mehr über das verzwickte Possenspiel um Rainbow Islands erfahren will, der möge bitte im Aktuell-Teil dieser Ausgabe den Bericht über das Programmier-Team Graftgold und Andrew "Uridium" Braybrook lesen, die Rainbow Islands umgesetzt haben. Dort gibt's nicht nur Insider-Infos über die Rainbow-Islands-Story zu erhaschen, sondern auch Interessantes über das stark aufgepeppte "Paradroid '90" für Amiga und Atari ST zu lesen.

Ähnlich wie der Vorgänger "Bubble Bobble" ist Rainbow Islands ein ausgesprochen niedliches Geschicklichkeitsspiel. Diesmal bubbelt sich der Held nicht mit Seifenblasen voran, sondern schlägt mit farbigen Regenbogen Brücken in den nächsten Level. Trifft ein Regenbogen einen der zahlreich umherschwirrenden Gegner, verwandelt er sich in eines von unzähligen Symbolen. Diese solltet Ihr aufsammeln, denn sie sorgen nicht nur für Bonuspunkte, sondern manche auch für hilfreiche Extras. Das Spielfeld scrollt von





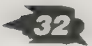
Pro Insel ein Schnappschuß: So sehen die Spielfelder von Insel eins bis sechs aus (von links oben bis rechts unten) (Amiga)



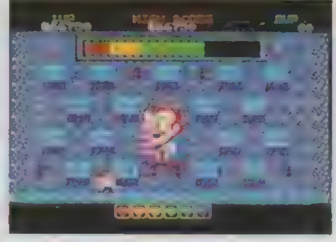





Das Finale: Links seht Ihr das Spielfeld, rechts den Obermotz vom siebten und somit letzten Level (Amiga)







Endgegner en masse: Von links oben nach rechts unten seht Ihr die Bösewichte von Insel eins bis sechs (Amiga)





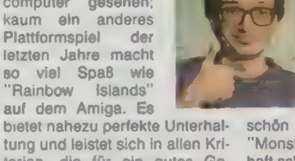
unten nach oben, wobei man jederzeit kehrtmachen kann. Zu lange dürft Ihr allerdings nicht trödeln, denn nach einer gewissen Zeit steigt der Wasserspiegel recht flott und Eure Spielfigur droht zu ertrinken.

Die Handlung spielt auf sieben Inseln, die wiederum in vier Abschnitte plus Obermotz unterteilt sind. Die Namen der Welten sind nicht irgendwelche unmotivierten Erfindungen, sondern bewußt gewählt. Sie deuten an, wie die Grafik in etwa aussehen wird und welche Gegner den Spieler erwarten. Bestes Beispiel dafür ist "Doh's Island". Aufmerksamen "Arkanoid"-Spielern werden Feinde, Grafik, Levelaufbau und Endgegner (also Doh) reichlich bekannt vorkommen. Hier wurde sogar auf die Hintergrundmusik verzichtet, und statt dessen hört man die Arkanoid-typischen Geräusche. "Toy Island", "Robot Island" oder "Combat Island" sind einige der anderen Inseln, die mit frischen Gegnern und neuer Grafik überraschen.

Alle Features des Arcade-Originals wurden übernommen. Selbst versteckte Extras, die nur eingefleischten Spielautomaten-Freaks bekannt sind, findet man in der Computer-Version. Wußtet Ihr z.B., daß es sich durchaus lohnt, die verschiedenfarbigen Diamanten (eines der zahlreichen Symbole, die erscheinen, sobald ein Gegner erledigt wurde) in der richtigen Reihenfolge (also in der unteren Anzeige von links nach rechts) aufzusammeln? Wer dies schafft, der kommt in eine Schatzkammer, wo er ein bestimmtes Extra auf immer und ewig erhält. Anderes Beispiel: Wenn Ihr mit dem Regenbogen einen Gegner zunächst einschließt und ihn dann mit einem gezielten Sprung auf den Bogen vernichtet, ist die Wahrscheinlichkeit viel größer, daß ein wichtiges Extra statt einem Punkte-Bonus erscheint. Neben diesen gut gehüteten Geheimnissen werden natürlich auch "offizielle" Extras angeboten. Besonders zu empfehlen sind die roten und gelben Kelche. Ein roter Topf sorgt dafür, daß der Held zwei bzw. drei Regenbogen nacheinander schlägt. Damit ist die Reichweite Eurer Waffe entsprechend größer. Der gelbe Topf läßt die Regenbogen erheblich schneller entstehen. Dies bedeutet, daß Ihr schneller mehrere Regenbogen-Brücken nacheinander schlagen könnt. Außerdem läßt ein Schuh den Helden schneller laufen, und ein weiteres Symbol spendiert ein Extraleben. *mg*

Super!

Ein Spiel der Superlative: Selten hat man so eine pixelgenaue Spielautomaten-Umsetzung für Heimcomputer gesehen; kaum ein anderes Plattformspiel der letzten Jahre macht so viel Spaß wie "Rainbow Islands" auf dem Amiga. Es bietet nahezu perfekte Unterhaltung und leistet sich in allen Kriterien, die für ein gutes Geschicklichkeitsspiel wichtig sind, keine Schwächen: Steuerung (präzise und unkompliziert), Abwechslung (jede der sieben Inseln bietet neue Gegner und Grafiken), Spielidee (das Regenbogen-Bauen erlaubt viele taktische Finessen), Details (zum Teil versteckte Bonus-Gegenstände und Extras), Lust (die ersten Levels sind schön einfach) und Frust (ab "Monster Island" wird's ernsthaft schwer). "Rainbow Islands" ist ein brillantes Spiel, das seinen Vorgänger "Bubble Bobble" um Längen übertrifft.



Super!

Ich könnte Andrew Braybrook vor Freude um den Hals fallen "Rainbow Islands" auf dem Amiga ist schlichtweg eines der besten Spiele, die bis heute auf einer 3½-Zoll-Diskette schlummern. Mit einer Perfektion, die man bislang nur von japanischen Programmierern kannte, hat sich Andrew ans Werk gemacht.

Seit "Shanghai" hat mich kein anderes Spiel so lange an den Amiga gefesselt wie Rainbow Islands. Jede Insel bringt neue Überraschungen mit sich. Die Motivation verflacht schon deshalb nicht, weil man weiß, daß einen immer neue Grafik und witzige Gegner erwarten. Zudem kann man einerseits auf Punkte (es gibt tonnenweise unsichtbare Objekte, die erst nach einem gezielten Regenbogen-Schuß auftauchen) oder auf Durchkommen spielen. Kein anderer Geschicklichkeitstest für den Amiga bietet derart viel Abwechslung. Ich kann nur an jeden Amiga-Besitzer appellieren, sich dieses Prachtstück zu kaufen und damit den Software-Firmen klarzumachen, daß Perfektion belohnt wird — denn schließlich wollen wir alle mehr von diesen fantastischen Spielen, die mit Hingabe, Leidenschaft und Sachverstand programmiert werden



STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 75 Mark

AMIGA
Grafik: 79 % Sound: 72 %
POWER-WERTUNG: 91 %



ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

MS-DOS
nicht geplant

SCHLÄGER-SCHWELGEN

Tie Break

Langsam, aber sicher kommen sie, die Tennis-Simulationen für 16-Bit-Computer. Nachdem "Passing Shot" allenfalls den Unterhaltungswert eines gehobenen Netzfehlers hatte, konnte "Great Courts" schon wesentlich mehr Racket-Enthusiasten vor die Mattscheibe locken. Als dritten (Software-)Aufschlag serviert Starbyte sein "Tie Break". Ihr könnt Euren Computer anschließen. Vier Spieler können sich dann gleichzeitig in einem Doppel ein heißes Match liefern.

Vor jeder Partie hat man die Wahl zwischen mehreren unterschiedlich stark bespannten Schlägern. Neben Trainingsspielen könnt Ihr jederzeit ein Turnier veranstalten. Die Anzahl der Spieler kann von 2 bis 16 eingestellt werden. Beliebig



Bis zu 16 Spieler werden in die Rangliste aufgenommen (Amiga)

hier im Einzel oder Doppel spielen. Zwei Spieler dürfen gegeneinander antreten, aber es gibt auch 15 Computergegner. Im Doppel könnt Ihr Euch an der Seite von Computer-Partnern Duelle liefern oder zu zweit in einem Team gegen ein reines Computer-Doppel antreten. Mit einem speziellen Adapter, den der Hersteller für etwa 10 Mark anbietet, könnt Ihr insgesamt vier Joysticks an viele Spieler werden dabei vom Computer übernommen. Nach jeder Partie wird eine Rangliste aller Spieler aktualisiert. Für Turniere, an denen nur menschliche Spieler teilnehmen, gibt's einen speziellen Liga-Modus: Jeder duelliert sich mit jedem, eine Punkte-Tabelle gibt Aufschluß über den Stand der Dinge. Nach jedem Match kann gespeichert werden.

Gespielt wird streng nach den richtigen Tennis-Regeln — vom Doppelfehler bis zum namensgebenden Tie Break. Mittels Sprachausgabe zählt ein Schiedsrichter brav mit. Es gibt vier Platzarten (Teppich, Asche, Rasen und PVC), die das Ballverhalten beeinflussen.

Recht ungewöhnlich ist die Steuerung: Im Gegensatz zu den anderen Tennis-Simulationen braucht Ihr Euch nicht um Spieler vom Grundlinienspiel zum Netzangriff. Ihr könnt Euch im wesentlichen auf die Schlagarten konzentrieren, die durch Drücken und Loslassen des Joysticks in eine von vier Richtungen ausgelöst werden. Zur Wahl stehen vier Schläge: Schnurstracks nach vorne, Lob, Stop-Ball und Topspin. Trifft man den Ball besonders früh oder spät, wird er schräg in des Gegners Hälfte gedonnert. Trefft Ihr den Ball "in der



Je größer der Ball dargestellt wird, desto höher fliegt er (Amiga)

das Herumlaufen Eures Spielers zu kümmern. Er rennt automatisch dorthin, wo der Ball aufprallen wird. Einzige Ausnahme: Durch Joystickdruck zur rechten Zeit wechselt Euer Mitte" mit ausgestrecktem Schläger, wird er gerade retourniert. Erwischt Ihr den Ball früher oder später, wird er cross in eine Ecke (aber hoffentlich nicht ins Aus) gehämmert. *hl*

Gut!



Bei dieser Tennis-Simulation hat man an so ziemlich alles gedacht: Einzel, Doppel, Rangliste und sogar Doppel mit bis zu vier Spielern — soviel hat momentan kein anderes Tennis für 16-Bit-Computer zu bieten. Die Grafik gibt auf den ersten Blick nicht viel her, ist aber ausgesprochen zweckmäßig und garantiert beste Übersicht. Sehr sympathisch ist auch die Tatsache, daß man sich nicht um die Lauferei zu kümmern braucht. Der Erfolg hängt so in erster Linie von der richtigen Spielstrategie und dem Timing ab. Die Steuerung ist einwandfrei, wenn auch etwas gewöhnungs- und übungsbedürftig. Also nicht gleich nach dem ersten 1:6, 1:6 mosern, sondern Handbuch lesen und üben. "Tie Break" sollte man sich insbesondere dann nicht entgehen lassen, wenn man ein paar Kumpels zu einem Tennis-Turnier zusammentrommeln kann.

Gut!

Tennis-Simulationen scheinen deutschen Programmierern zu liegen. Nach Blue Byte's ordentlichen "Great Courts" legt Starbyte mit "Tie Break" ein noch besseres Tennisspiel hin. Zwar wurden erneut nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft, die Tennis als Computerspiel bietet, doch die spielentscheidenden Features sind alle drin. Ein Extralob gebührt Starbyte für die Idee, dank dem Adapter ein Doppel mit vier menschlichen Spielern zu ermöglichen. In der Redaktion kam dieser Modus fantastisch an. Doch auch alleine gegen den Computergegner oder zu zweit gegeneinander macht Tie Break Spaß. Zwar ist die Steuerung ziemlich gewöhnungsbedürftig, doch nach ein bis zwei Stunden Training kommt man einigermaßen damit zurecht. Insgesamt ein schwungvolles Tennisspiel, das nicht nur ausgesprochene Sport-Freaks anspricht.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 55 % Sound: 62 %	In Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 78 %	

C 64	MS-DOS
nicht geplant	nicht geplant


Space Harrier, Teil 2: kein Spiel aus dem Einheitsbrei (ST)



Ein bißchen zu hektische Action für den "Dyter 07" (Amiga)

NACHFOLGER MIT PEP

Space Harrier II

Wer im Kampf um begehrte Spielautomaten-Lizenzen den kürzeren gezogen hat (oder nicht so viel Geld ausgeben wollte), der greift einfach auf japanische Videospiel-Hits zurück. "Space Harrier II" war eines der ersten Spiele für das Sega Mega Drive, das man inzwischen auch bei uns kaufen kann. Eine Arcade-Version gab es davon nie. Spielerische Unterschiede zu dem Superhit "Space Harrier" sucht man vergebens. Die actiongeladene 3D-Ballerei wartet "nur" mit neuen Levels und noch mieser gelaunten Endgegnern auf. Wahlweise mit Joystick oder Maus gesteuert, rast der rot gekleidete und mit einer Laser-Kanone bestückte Held über eine dreidimensionale Landschaft. Sein oberstes Ziel lautet: "Weiche allem, was entgegenkommt aus und schieße dabei viele Gegner ab."

Netterweise darf man die zwölf Level zu Beginn frei anwählen. Den Super-Oberbösewicht bekommt allerdings nur zu Gesicht, wer die zwölf Level der Reihe nach durchspielt. Gelegentliche Bonusrunden lockern die gradlinige Action-Kost auf. *mg*



Nach den ersten Unmutsäußerungen ("noch 'ne 3D-Krücke"), mußte ich mich nach wenigen Spielminuten erfreulicherweise eines Besseren belehren lassen. Technisch braucht sich "Space Harrier II" auf dem ST nämlich nicht zu verstecken. Die 3D-Grafik ist bunt, schnell und einigermaßen fließend — jedenfalls gut genug als Grundlage für ein ansprechendes 3D-Ballerspiel. Persönlich halte ich den original "Space Harrier" als Automat oder PC-Engine-Version für spielerisch durchdachter und interessanter, doch mangels ernstzunehmender Konkurrenz auf dem ST ist der "inoffizielle" Nachfolger durchaus zu empfehlen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Grand Slam, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	Grafik: 73 % Sound: 69 %
	POWER-WERTUNG: 65 %

C 64	MS-DOS
in Vorbereitung	nicht geplant

ALLZUVIEL IST UNGESUND

Dyter 07

Die Erde ist mal wieder in Gefahr. Während sich die Menschheit endlich dazu durchrang, alle Waffen abzuschaffen und die Technik zum Wohle der Menschen einzusetzen, erschien eine außerirdische Rasse. Sie setzte sich auf der schutzlosen Erde fest und löschte fast die gesamte Menschheit aus. Die letzten Überlebenden flüchteten in einen ozeanischen Höhlenkomplex. Als einzige Waffe steht ein Kampfhubschrauber der Marke "Dyter 07" zur Verfügung. Mit diesem geht's auf dem horizontal scrollenden Spielfeld auf Aliensjagd. Die Insel der Flüchtlinge ist umgeben von weiteren Aliens-Inseln. Hier sind auch sog. "Walk Robots" stationiert, in denen menschliche Wissenschaftler gefangen sind. Der Dyter soll die Wissenschaftler befreien, denn diese basteln ihm zusätzliche Extrawaffen zusammen. Der Hubschrauber kann dazu landen und einen kleinen Kampfpanzer absetzen. Ein Schutzschild bewahrt vor feindlichen Treffern. Sind alle Wissenschaftler befreit, öffnet sich ein Vulkan, in dem der Hauptalien sitzt. *hf*



"Dyter 07" ist ganz stark an das uralte C64-Choplifter angelehnt. Auch hier muß man Männchen befreien, diese mit Hubschraubern aufsammeln und in Sicherheit bringen. Bei Dyter geht nach der "Männchen-Befrei-Aktion" das Spiel erst richtig los. Trotzdem hätten die Spielentwickler etwas mehr Sorgfalt walten lassen müssen. Es nervt nämlich ungemein, daß die Gegner, einmal abgeschossen, immer wieder auftauchen. Außerdem ist manchmal ein bißchen arg viel auf dem Bildschirm los; kaum eine Chance, dann davonzukommen. Ohne diese Patzer wäre Dyter ein nettes Spiel geworden, so bleibt es Mittelmaß.

STECKBRIEF

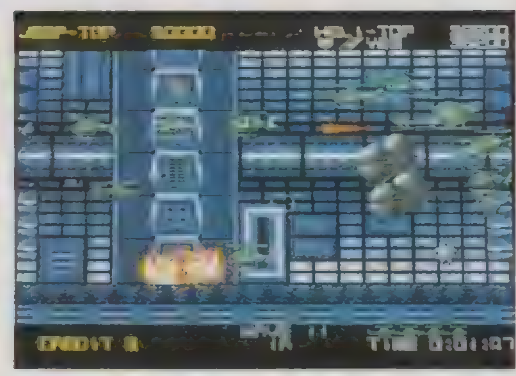
Genre: Action
Hersteller: Reline, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 64 % Sound: 70 %	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 58 %	

C 64	MS-DOS
in Vorbereitung	nicht geplant



Ballern ohne Biß: "Intruder" wird kaum in die Charts "eindringen" (ST)



Eine schlichte Defender-Variante unter Wasser (Amiga)

BLINDES BALLERN

Intruder

Die Programmierer von "Intruder" (zu deutsch "Eindringling") haben sich größte Mühe gegeben, ihr Produkt von der Ballerspiel-Dutzendware abzuheben. So kann man z.B. auf dem von rechts nach links scrollenden Spielfeld ein Stück zurückfliegen. Außerdem steuert sich der Flieger anders, denn auf einen Antischwerkraftgenerator wurde bei Intruder verzichtet. Wer nicht entsprechend gegensteuert, der kracht unwillkürlich auf die Planetenoberfläche. Das Grundmuster von Ballerspielen wurde dagegen nicht bahnbrechend verändert. Ein einsames Raumschiff muß sich gegen kleinere und größere Gegner wehren. Dabei kann es von Haus aus nach vorne und nach hinten feuern. Weitere Extras schweben von Zeit zu Zeit vorbei und können aufgesammelt werden. Dabei sollte man beachten, daß sich manchmal ein negatives Extra einschmuggelt. Noch eine Besonderheit: Punkte werden nicht beim Abschuß feindlicher Schiffe gutgeschrieben, sondern sind in Form von dann entstehenden Punktesymbolen aufzusammeln. *mg*

Na ja...

So lobenswert es ist, sich über Ballerspiel-Innovationen den Kopf zu zerbrechen, wenn dann sowas dabei rauskommt, dann bleibe ich lieber bei der Standard-Ballerei. Fast alle neuen Features haben einen entscheidenden Haken. Warum zum Teufel wird mein Schiff bei Berührung mit den Punkte- und Extrasymbolen weggeschubst (meistens in einen Gegner)? Ebenso wenig witzig ist die Schwerkraft, die zwar realitätsnah ist, aber tierisch nervt (stellt Euch "R-Type" vor, wenn das Raumschiff stets nach unten abdriftet). Nein danke! Hinzu kommt die mittelmäßige technische Ausführung mit zuckelnden Sprites.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	Grafik: 40% Sound: 53%
	POWER-WERTUNG: 30%
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant

SPIELWITZ ABGESOFFEN

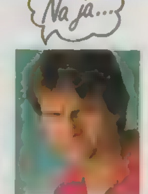
Aquanaut

Aquanaut" handelt von einem Marine-Taucher der Zukunft, der ein Alien aus den irdischen Gewässern verscheuchen soll. Ausgerüstet mit einer Sprengharpune und einem Rucksack macht er sich an seine Aufgabe.

In den Ozeanen tobt das Leben. Haie, Schwertfische und Riesenquallen tummeln sich munter neben radioaktiven Müllfässern und idyllisch dahindümpelnden Seeminen. Zwischen all diesem muß sich der Taucher vorsichtig hindurchschlängeln, um irgendwann einmal beim Alien anzukommen. Die Haie und Schwertfische sind vom Alien mutierte Tierchen, die sich nichts sehnlicher wünschen, als einen anständigen Happen Menschenfleisch ins Gebiß zu bekommen.

Zum Glück gibt's die Sprengharpune. Außerdem erhält er freundlicherweise von den Militärs aus überall ausgesetzten Behältern alle Arten von Zusatzausrüstung: Medizinische Köfferchen, spezielle Messer und vieles andere, das er mehr oder minder sinnvoll einsetzen kann. Atemluft tankt er in sproadisch auftauchenden Unterwasser-Stationen. *hf*

Na ja...



Wer den Uralt-Spielautomaten "Defender" kennt, hat einen Großteil des Spielprinzips von Aquanaut begriffen. Im horizontal scrollenden Bildschirm wird alles harpuniert, auf daß es Punkte bringt, und den Spieler im anscheinend endlosen Level voranbringt. Wenn nur die Steuerung nicht so schwerfällig wäre. Dadurch gerät man bei einem gekonnten Wende-Manöver des Tauchers schnell zu nahe an einen Gegner — und das war's dann. Die Grafik kann überhaupt nicht begeistern, das Scrolling ist außerdem eines Amigas unwürdig. Alles Fakten, die Aquanaut nicht gerade in einem guten Licht dastehen lassen

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Addictive, Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 36% Sound: 54%	Grafik: 38% Sound: 42%
POWER-WERTUNG: 46%	POWER-WERTUNG: 48%
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant



Sei immer auf der Hut: Blei im Bauch tut selten gut (MS-DOS/EGA)



Den Vordermann erwischt gleich die Lenkrakete (MS-DOS)

SPIEL' LANGSAM

Die Hard

In einem 40stöckigen Bürohochhaus verlustieren sich die Mitarbeiter des Nakatomi-Konzerns bei der Büro-Weihnachtsfete. Die Partystimmung wird empfindlich getrübt, als statt des Weihnachtsmanns der Terrorist Hans Gruber mit seiner ballermannbestückten Bande auftaucht. Nur einen haben die Ganoven übersehen: John McClane (im Film verkörpert von Hollywood-Star Bruce Willis). Er allein hat es in der Hand, die Gauner zu stoppen.

Der Action-Film "Die Hard" (deutscher Titel: "Stirb langsam") fuhr mit dieser Story volle Kinokassen ein. Etwas verspätet erschien jetzt das dazugehörige Spiel. Sie steuern Bruce Willis durch verwirrend viele Räume und Etagen. Am Anfang ist Bruce mit einem Revolver und wenig Munition bewaffnet. Beim Herumstreunen findet der harte Bursche weitere nützliche Gegenstände. Die Grafik (CGA und EGA) wird bei diesem Action-Adventure in 3D dargestellt. Auf einem normalen PC ist die Grafik aber quälend langsam. Ein vernünftiges Tempo wird erst bei ATs erreicht. *hl*

Na ja...



Angesichts der hochkarätigen und actiongeladenen Filmvorlage hatte ich mir von diesem Spiel mehr erwartet. Der 3D-Effekt ist zumindest auf ATs beeindruckend, doch schon bald verursacht der Spielablauf heftige Gähnanfälle. Das Wandern durch die größtenteils gleich aussehenden Räume, das gelegentliche Studieren von Karten und die mies spielbaren Duelle mit einzelnen Gangstern (Steuerung = Pfui!) lassen jeden Adrenalinspiegel ins Bodenlose sinken. Vom ordentlich animierten Bruce-Willis-Sprite abgesehen, bringt dieses müde Programm nichts von der Faszination des Films herüber.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant

C 64	MS-DOS
in Vorbereitung	Grafik: 42 % Sound: 26 %
	POWER-WERTUNG: 33 %

TÖDLICHES RENNEN

Deathtrack

Mit einer friedlichen Tour Paris–Dakar oder zwei, drei Runden Monte-Carlo-Grand-Prix hat dieses Spiel nicht viel gemein. Hier sind nur richtige Frauen und Männer gefragt. Solche, die bei jedem kleinen Stupser mit dem Kühlerblech-Rammbock nicht gleich zum Schiedsrichter-Gremium rennen, um den vermeintlichen Rowdy zu disqualifizieren. Schiedsrichter gibt's keine, und wenn man während des Rennens nur angerempelt wird, kann man sich noch glücklich schätzen. Die Rennvorbereitungen beginnen mit dem Besuch des hiesigen Waffen-Ladens. Dort kauft man nach Herzenslust solch rennentscheidende Accessoires wie Panzerfäuste, Lenkraketen, Tretminen und Munition fürs Maschinengewehr ein. Obendrein läßt sich der Wagen mit stahlspitzengespickten Rammböcken ausrüsten. Denn merke: Wenn der Gegner nicht mit Waffen kleinzukriegen ist, kann man ihn ja immer noch überrollen. Je nach Siegerplatz erhält man einen Geldpreis, den man tunlichst wieder in die "Renn"-Ausrüstung stecken sollte. *hf*

Gut!

Zuerst eine herbe Kritik: "Deathtrack" hinkt technisch weit hinter dem her, was man heute auf einem normalen PC mit 10 MHz Taktfrequenz machen kann. Die Grafik wird wie bei Flugsimulatoren gezeichnet, und das geht wesentlich schneller, wie "Chuck Yeagers AFT 2.0" oder "Carrier Command" für den PC bewiesen. Ohne Frage läßt sich Deathtrack auf einem AT flüssiger spielen, doch der Spielspaß bleibt auch auf einem PC erhalten. An kriegerischen Handlungen darf man jedoch keinen Anstoß nehmen. Für meinen Geschmack bringt es wesentlich mehr Spaß, die Gegner einfach von der Straße zu pusten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant

C 64	MS-DOS
nicht geplant	Grafik: 54 % Sound: 16 %
	POWER-WERTUNG: 72 %

Ein Jahr ist es her, seit das kalifornische Softwarehaus Cinemaware die Sportspielwelt auf den Kopf stellte. Mit "TV Sports Football" präsentierten die Macher so erfolgreicher Spiele wie "It came from the Desert" und "Defender of the Crown" eine spannende Simulation des amerikanischen Nationalsports. Das Einmalige an dem Programm waren die grafisch erstklassige Aufmachung im Stil einer Fernseh-Übertragung sowie die umfangreichen Statistiken, in denen Sport-Fans wühlen können. Das TV Sports-Konzept wurde jetzt ein wenig aufgeschüttelt und zusammen mit einer anderen Sportart serviert — fertig ist "TV Sports Basketball". Präsentation und Statistiken ähneln sehr denen von TV Sports Football, doch der Spielblauf ist natürlich anders. Basketball ist schließlich eine



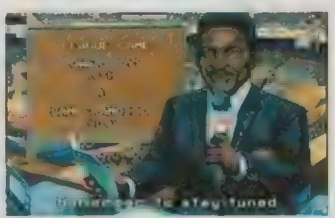
Anspiel: In einer aufwendigen Sequenz entscheidet sich, welches Team als erstes an den Ball kommt (Amiga)

SÜSSER DIE TURNSCHUHE NIE QUIETSCHEN

TV Sports Basketball







Nach dem Vorspann (links) gibt's ein wenig Werbung (mitte). Nach der Begrüßung durch den TV-Moderator (rechts) beginnt das Spiel. (Amiga)

Sportart mit völlig unterschiedlichem Regelwerk.

Jeweils fünf Spieler sind bei TV Sports Basketball auf dem Platz; sieben weitere Basketballer sitzen auf der Ersatzbank. Im Lauf des Spiels geraten Eure Recken ins Schwitzen und Ihr solltet immer wieder frische Spieler einwechseln. Zu Beginn jedes Viertels (gespielt wird 4 x 12 Minuten lang) und bei Unterbrechungen (Time-Outs) wird ein Taktik-Menü eingeblendet. Hier nehmt Ihr Spielerwechsel vor und legt für jeden Eurer Jungs fest, welchen Spieler des gegnerischen Teams er decken soll. Per Funktionstasten kann man außerdem eine "Paßhilfe" ein- und ausschalten. Während des Matches wird durch Kreise in verschiedenen Farben angezeigt, welche Mitspieler gerade ungedeckt sind. Wirft man einen Paß, geht dieser automatisch in die Richtung des freien Spielers. Ohne Paßhilfe geben die Mitspieler nur durch ein dezentes Handheben zu verstehen, daß sie risikolos angespielt werden können. Der Paß muß dann auch durch Joystickbewegung exakt in die entsprechende Richtung geworfen werden. Außerdem könnt Ihr hier den "Rollenspiel-Modus" aktivieren: Normalerweise steuert Ihr immer den Spieler Eures Teams, der gerade in Ballbesitz ist. Ihr könnt Euch aber auch für einen bestimmten Spieler entscheiden, den Ihr selbst dann steuert, wenn er nicht in Ballbesitz ist. Die anderen Akteure des eigenen Teams werden in diesem Fall vom Computer gesteuert.

Während des Spiels könnt Ihr durch geschicktes Steuern und Feuerknopf-drücken (kurz für Pässe, lang für Würfe) versuchen, Punkte zu erzielen, Fouls des Gegners zu provozieren oder Bälle vom anderen Team zu mopsen. Alle "echten" Basketball-Regeln werden vom Computer-Schiedsrichter unerbittlich überwacht. Hauptsächlich spielt sich das Geschehen vor den beiden Körben ab. Wechselt es von einer Spielhälfte in die andere, bekommt man vorübergehend die Aktion von der Seite gezeigt. In diesen paar Sekunden laufen die langen Kerls von alleine, während Ihr jetzt mit dem Joystick auswählen könnt, wel-



Belagerung des gegnerischen Korbs: Nur durch geschicktes Paßspiel kommt man in eine gute Wurfposition (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Cinemaware, Zirka-Preis: 70 bis 100 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 72 % Sound: 66 %	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 82 %	
C 64	**MS-DOS**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



In den Kategorien "schicke Aufmachung" und "tolle Atmosphäre" macht den Cinemaware-Leuten zur Zeit keiner was vor. TV Sports Football spiele ich heute noch mit Begeisterung, weil die unterschiedlich taktierenden Computerteams, der spannende Liga-Verlauf und die aufschlußreichen Statistiken Garanten für langfristige Spielmotivation sind. Man war clever genug, exakt diese Erfolgsmixtur auch der neuen Basketball-Simulation unterzurühren. Schon das Aufstellen der eigenen Mannschaft erfordert ein strategisches Händchen. Die Programmierer haben im Rahmen der Basketball-Regeln eine abwechslungsreiche, gut spielbare und nicht allzu leichte Sport-Simulation geschrieben. Empfehlenswert!



Nach anfänglichen Problemen (ich hatte insgeheim mit einem Sport- und nicht mit einem Beinahe-Strategiespiel gerechnet) fand ich immer mehr Gefallen an TV Sports Basketball. Ich bin zwar eigentlich ein Verfechter des "gradlinigen" Sportspiels, doch die vielen belebenden Features, die Cinemaware hier zur Verfügung stellt, haben mich schließlich überzeugt. Weniger überzeugt bin ich dagegen von den technischen Fähigkeiten der Programmierer, denn Spieler-Sprites sowie Ball ruckeln ziemlich durch die Basketball-Arena. Doch darunter leidet das Spiel glücklicherweise kaum. In Sachen Langzeitmotivation wird so schnell keine andere Sport-Simulation den Cinemaware-Werken das Wasser reichen. Wer TV Sports Football mochte, der wird auch TV Sports-Basketball ins Herz schließen.

cher Spieler sich beim nächsten Angriffszug bevorzugt freilaufen soll.

Besonders schöne Spielzüge darf man sich nochmal vorführen lassen. Ein Druck auf F10 genügt, um in eine Art Videorecorder-Modus zu kommen, in dem Ihr Euch eine Wiederholung in mehreren Geschwindigkeiten ansehen könnt.

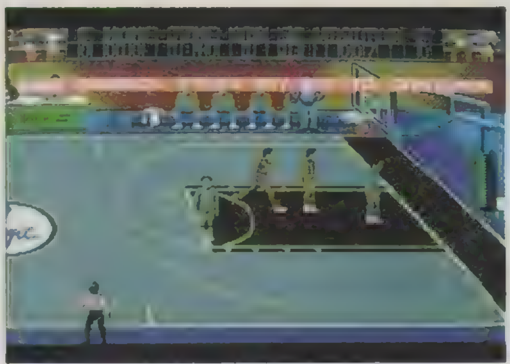
Zu Beginn solltet Ihr eine neue Liga starten. Dann könnt Ihr Euch eine Mannschaft aussuchen, deren Namen und Spieler geändert werden können. Viel wichtiger ist jedoch, daß Ihr bestimmen dürft, welche Positionen die einzelnen Spieler annehmen. Die Qualität eines Basketballers wird durch einen Wert von 1 bis 8 in den Kategorien Wurfstärke, Paßspiel, Defensive, Rebounds (wichtig, um schnell an Abpraller heranzukommen), Schnelligkeit und Sprungkraft. Für jeden Spieler gibt es eine Gesamtpunktzahl, die Ihr beliebig unter den sechs Kategorien verteilen könnt.

Es gibt insgesamt 32 Mannschaften, die in vier Ligen verteilt sind. Jede Liga hat acht Teams. Nach dem Ende der Vorrunde, in der jeder Club Punktspiele bestreitet, qualifizieren sich die beiden ersten jeder Gruppe für die Play-Offs. Hier gilt dann der Pokal-Modus mit K.O.-System. Alle Ergebnisse, Tabellen und Statistiken werden nach jedem Spieltag automatisch auf Diskette gespeichert.

Bei Freundschaftsspielen könnt Ihr die Spielzeit verkürzen, die Anzahl der Spieler pro Team ändern und auch mit mehreren Leuten in einer Mannschaft spielen. Als "Teammates" könnt Ihr Euch zu zweit die Bälle zuwerfen und fleißig kombinieren. Bei der Amiga-Version dürfen sogar drei oder vier Spieler gleichzeitig spielen. Das klappt aber nur, wenn Ihr einen Joystick-Adapter am Parallel-Port des Computers habt.

Das Clipboard

Wie schon bei "TV Sports Football" werden für jeden Spieler in der Liga umfangreiche Statistiken geführt. Ihr könnt Euch die Ergebnisse aller Spieler eines Teams ansehen oder — was viel reizvoller ist — die jeweils zehn besten Spieler der Liga in bestimmten Kategorien zeigen lassen (z.B. Punkte pro Spiel, Punktversuche, Verwandlung von Freiwürfen und Fouls). *hl*



Magisch schraubt sich Johnson in die Höh' (MS-DOS/EGA)

ZWEI MAL ZWEI

Magic Johnson

Zwei Mannschaften balgen sich um einen Ball und sind innig bemüht, selbigen nach Ergreifung in des Gegners Korb zu schlenzen: Basketball ist eine Sportart, die vor allem in den USA äußerst beliebt ist. Die besten Liga-Spieler sind prominente Superstars. Zu gewissen Korb-Ehren kam auch ein Basketballer mit dem Spitznamen "Magic Johnson" — immerhin wurde er berühmt genug, um Pate für ein neues Computer-Sportspiel zu stehen. Vom magischen Namen abgesehen tut sich auf dem Bildschirm wenig Ungewöhnliches. Zwei Mannschaften (die bei der PC-Version je zwei Spieler stark sind) flitzen körbchenhaschend übers Feld. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen. Gebasketballert wird entweder gegen den Computer oder einen zweiten Spieler. In einem Trainings-Modus bekommt man Lektionen für alle Aktionen zu sehen — vom geschmeidigen Hüftpaß bis zum grimmigen Hieb auf des Gegners Kinn. Während des Matches könnt Ihr eine Spielstatistik abrufen. Die geteste PC-Version nutzt CGA- und EGA-Grafikkarten aus. *hl*



"Magic Johnson Basketball" ist eine brave, solide Sport-Simulation, kann aber nicht gegen Cinemawares prächtiges "TV Sports Basketball" anstinken. Die Geschwindigkeit der EGA-Grafik ist auf XTs recht müde — da muß schon ein AT her, um flüssige Animation auf den Bildschirm zu bekommen. Enttäuschend auch, daß die Teams nur je zwei Spieler haben. Positiv schlägt zu Buche, daß nach etwas Einübung so manche flockige Kombination gelingt. Da TV Sports Basketball vorerst nur für den Amiga erhältlich ist, sollten PC-Basketballer mal einen schüchternen Blick auf Magic Johnson riskieren.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 70 bis 85 Mark

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	nicht geplant

C 64	MS-DOS
nicht geplant	Grafik: 52 % Sound: 34 %
	POWER-WERTUNG: 58 %





Gesucht: der beste Spielekenner

Rainbow Arts **Wer sich in der Computer- und Videospielszene auskennt, kann bei unserem Wettbewerb gewaltig abstauben. Neben vielen Gewinnen lockt der Superpreis: ein Besuch in Disneyworld in Florida, gestiftet von der Softwarefirma Rainbow Arts.**



Einen schicken Game Boy mit dem Modul "Puzzle Boy" könnt Ihr im zweiten Teil des Super-Quiz gewinnen

Disneyworld ist eine Reise wert. Es liegt nahe der Stadt Tampa im Bundesstaat Florida, ist etwas größer als Disneyland im kalifornischen Anaheim und ein unvergeßliches Erlebnis für den, der es besucht hat. Ihr habt die Chance, zusammen mit einer Begleitperson in ein Flugzeug zu springen und vier Tage lang in den USA zu verbringen. Flug, Übernachtung und Eintrittskarten stiftet die Firma Rainbow Arts.

Wie man dahin kommt? Ganz einfach: Wenn Ihr diese Seite umblättert, findet ihr 30 Fragen. Sie stellen den zweiten Teil unseres "Super-Quiz" dar. Trennt die Mitmachkarte aus dem Heft (Ihr findet sie bei den Power-Tips-Karten). Alles, was Ihr jetzt noch braucht, ist ein Stift und, wenn möglich, ein paar alte Ausgaben der *POWER PLAY* zum Spicken. Laßt Euch ruhig ein wenig Zeit, manche Fragen sind recht gepfeffert. Nur echte Kenner der Spielszene werden alle Fragen richtig beantworten können. Wenn Ihr Eure Karte einschickt, könnt Ihr einen von den untengenannten Preisen gewinnen — es müssen dazu mindestens 25 richtige Antworten auf Eurer Karte stehen.

Der erste Teil des Super-Quiz' stand in *POWER PLAY* 3/90. Wer die Ausgabe verpaßt hat, schickt bitte einen Brief (unbedingt mit einem frankierten Rückumschlag) an uns; wir senden Euch die Fragen dann umgehend zu.

Um an die Reise nach Disneyworld zu kommen, müßt Ihr Euch noch eine Ausgabe gedulden. Der letzte Teil der Fragen erscheint in *POWER PLAY* 5/90; es werden wieder 30 Fragen an Euch gestellt. Nur wer alle 90 Antworten an uns schickt, nimmt an der Endverlosung teil. Ein weiteres Kriterium: Ihr müßt mindestens 80 Fragen richtig beantwortet haben, um gewinnen zu können. Wenn Ihr 25 Fragen richtig

habt, könnt Ihr einen von fünf Game Boys gewinnen, den die Firma EC in München stiftet. Einsendeschluß für den ersten Teil des Super-Quiz' ist der 20. April 1990, der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen.

Wir wünschen Euch viel, viel Glück und viel Spaß beim Lösen! *al*

Die Fragen 2. Teil

1 Was haben "California Games", "World Games" und "Ghostbusters" gemeinsam?
- A Sie wurden alle von Epyx erfunden
- B Sie wurden erst für Videospiele umgesetzt, nachdem die Computerspielversionen schon Erfolge waren
- C Alle drei erschienen nachträglich auch als Spielautomaten

2 Welcher Automatenhersteller verwendet in vielen seiner Spiele die Währung "Zenny"?
- A Taito
- B Capcom
- C Sega

3 Wie viele "Ghostbusters"-Computerspiele hat Activision bisher veröffentlicht?
- A drei
- B zwei
- C vier

4 Was wird bei "Time Scanner" simuliert?
- A Flugzeug
- B Flipper
- C Zeitmaschine

5 Wie heißt die letzte der 500 "Populous"-Welten?
- A Caleold
- B Shadwildon
- C Bilquazout

6 Was haben die Filme "Running Man", "Terminator" und "Red Heat" gemeinsam?
- A Arnold Schwarzenegger als Hauptdarsteller
- B Es gibt von ihnen Computerspiel-Umsetzungen
- C Alle drei Filme sind noch nicht auf Video erhältlich

7 Wie groß ist die Farbpalette von Ataris Oldie-Videospiel VCS 2600?
- A 256 Farben
- B 16 Farben
- C 8 Farben

8 Welcher der folgenden drei Softwareklassiker stammt von "Typhoon Thompson"-Designer Dan Gorlin?
- A Jumpman
- B Archon
- C Choplifter

9 Durch welche Stadt fährt man in Spectrum Holobytes Simulation "Vette"?
- A New York
- B San Francisco
- C Los Angeles

10 Mit welchen der folgenden Jobs verdiente sich Andrew Hewson in der Zeit, bevor er Hewson Software gründete, seine Brötchen?
- A Er war Radiocarbon-Experte im British Museum in London
- B Telekommunikations-Spezialist bei der Firma British Telecom
- C Dozent für Germanistik an der Uni in Oxford

11 In welchem der folgenden Spiele aktiviert man den Cheat-Modus mit dem Satz "We're on a mission from god1"?
- A R-Type
- B Starglider II
- C Tracker

12 Welches der folgenden Spiele ist *keine* Basketballsimulation?
- A Fast Break
- B Hardball
- C Jordan vs. Bird

13 Was haben die Computerspiele "Summer Games", "Sentinel Worlds I" und "Budokan" gemeinsam?
- A Sie wurden im selben Jahr veröffentlicht
- B Die Grafiken stammen von Grafik-Spezialist Michael Kosaka
- C Sie sind alle drei bereits für den Commodore 64 erschienen

14 Interplays "Neuromancer" ist die Umsetzung eines...
- A Romans
- B Films
- C Comics

15 Wie heißt der Lieblings-Fußballverein von Sound-Programmierer Martin Galway?
- A FC Liverpool
- B Manchester United
- C Arsenal London

16 Wer veröffentlichte das offizielle Computerspiel zur Fußball-Weltmeisterschaft 1986?
- A Ocean
- B U.S. Gold
- C Epyx

17 Welches der folgenden Softwarehäuser hat noch *keine* Golf-Simulation veröffentlicht?
- A Electronic Arts
- B Accolade
- C Epyx

18 Wer hortet im Adventure-Klassiker "Maniac Mansion" das Benzin für die Kettensäge?
- A Edna hat das Benzin
- B Ted hat das Benzin
- C Niemand: es gibt keines

19 Von welchem Hersteller stammt der "Donkey Kong"-Spielautomat?
- A Atari Games
- B Nintendo
- C Taito

20 Zu welchem der folgenden Comic-Helden veröffentlichte U.S. Gold ein Computerspiel?
- A Batman
- B Captain America
- C Silver Surfer

21 Für Kenner der Power Play und des Starkiller-Comics. Wie lautete Starkillers erster Satz in der ersten Folge des Starkiller-Comics?
- A "Das Universum wird vor mir im Staube kriechen!"
- B "Ich bin die Geißel der Galaxis!"
- C "Ich brauche nur die richtige Crew!"

22 Wie heißt die Sega-Master-System-Umsetzung von Segas Spielautomat "S.D.I."?
- A S.D.I.
- B Global Defense
- C SDI

23 Welches Programm wählten die Leser von Happy-Computer 1984 zum Computerspiel des Jahres?
- A Ghostbusters
- B Summer Games
- C International Soccer

24 Zu welchem der folgenden Computerspiele gab es *keinen* Nachfolger?
- A Thing on a spring
- B The Hitchhiker's Guide to the Galaxy
- C Hexenküche

25 Welches der folgenden Krimi-Adventures ist *nicht* von Infocom?
- A The Witness
- B Borrowed Time
- C Suspect

26 Welches der folgenden drei Flugzeuge taucht im Titel von zwei Microprose-Simulationen auf?
- A F-15
- B F-16
- C F-29

27 Wie heißt der gefiederte Held in "New Zealand Story"?
- A Link
- B Tiki
- C Bin

28 Welcher der folgenden Oldie-Computer hatte vier Joystick-Ports?
- A VC-20
- B Atari 800
- C Apple II

29 Wie heißt die schmucke Polizisten-Figur aus der "Police Quest"-Reihe?
- A Dennis Bonds
- B Sonny Bonds
- C Harry Bonds

30 Welche Simulation stammt *nicht* vom "Their finest hour"-Programmierer Lawrence Holland?
- A PT 109
- B Battlehawks 1942
- C Strike Fleet

Wer in Japan oder Amerika in Bus oder S-Bahn steigt, muß sich erst durch ein Gewirr aus Kabeln winden: Die "Game Boy"-Kids sind unterwegs.

Das Game Boy Syndrom

Seit unserem letzten Bericht über den "Game Boy", das famose tragbare Videospiel von Nintendo, in Ausgabe 10/89, hat sich die Situation rund um den schmucken Taschenspieler gewaltig verändert. In Japan sind bis heute an die 2 Millionen, in Amerika knapp 1 Million Exemplare verkauft worden. Dementsprechend ist die Zahl der verfügbaren Spiele angestiegen. Mittlerweile sind rund 25 Titel auf dem Markt. Immer mehr etablierte japanische Software-Hersteller kündigen Umsetzungen von bekannten Videospiel-Hits und Neuentwicklungen für den Game Boy an. Mittlerweile sind auch amerikanische Firmen auf den Game Boy-Zug aufgesprungen und wittern bereits fette Gewinne.

In Deutschland ist es — wie so oft bei Videospielen — um den Game Boy nicht so rosig bestellt. Seitens Bienengräber, der offiziellen deutschen Nintendo-Vertretung, ist noch keine definitive Entscheidung gefallen, wann der Game Boy bei uns erhältlich sein wird. Schuld daran sind in erster Linie die Nintendo-Politik, die sich auf den japanischen und amerikanischen Markt konzentriert. Des einen Leid ist des anderen Freud. Ein findiger Importeur bietet seit kurzem den Game Boy und alle in Japan erhältlichen Module zu einem erschwinglichen Preis an. Dies wiederum gefiel Nintendo überhaupt nicht. Ein Anwalt wurde beauftragt, gegen den "Grau-Importeur" vorzugehen. Rechtliche Handhabe hat der Nintendo-Anwalt allerdings nur gegen Original-Nintendo-Software. Da der Importeur sich mit dessen Forderung, nämlich auf das Angebot der Original-Nintendo-Module (also "Super Mario Land", "Tennis" und "Tetris") zu verzichten, einverstanden erklärte, kam es bislang zu keinem Prozeß. Im Klartext bedeutet dies, daß bis auf die drei oben genannten Spiele alle verfügbaren Game Boy-Module samt Grundgerät bei verschiedenen Versendern im Angebot sind. Der Preis für den Game Boy hat sich auf ca. 200 Mark eingependelt, für ein Modul muß man zwischen 60 und 80 Mark ausgeben. Wegen der japanischen Texte braucht Ihr Euch keine grauen Haare wachsen lassen, denn die amerikanische Software läuft tadellos auf den japanischen Grundgeräten. Mit ziemlicher Sicherheit werden die deutschen Module ebenfalls kompatibel sein. Die Tennis-, Tetris- und Mario-lose Game Boy-Zeit wird zum Glück dann zu Ende sein, wenn er offiziell bei uns erscheint.



Handlich klein, auf Reisen wirklich fein: der Game Boy samt Software in Modulform

Ankündigungen für Game Boy	
Beach Volleyball	Activision
Boomer's Adventure	Asmik
Fortress of Fear	Acclaim
Golf	Nintendo
Gradius	Konami
Ishido	Nexoft
Match-Mania	Irem
NFL Football	Konami
Penguin Land	Sega
Penguin Wars	Nexoft
Plotting	Taito
Revenge of the Gator	HAL
Saga	Nintendo
Skate or Die	Konami
Soccer Mania	CSG
Space Invanders	Taito
Teenage Turtles	Konami
Trump Boy	Pack-In-Video

Wie die Tests der Spiel-Module auf diesen Seiten zeigen, hat die Qualität der Software stark angezogen. Abgesehen von den drei genialen Spielen "Tetris", "Tennis" und "Super Mario Land" sind mittlerweile auch einige andere Perlen erhältlich. Besonders viel Wert wird seitens der Software-Hersteller auf einen Zwei-Spieler-Modus gelegt. Mit einem Verbindungskabel kann man nämlich zwei Game Boys koppeln. Viele Spiele gewinnen dadurch noch mehr an Reiz, wenn man gegeneinander antritt (bestes Beispiel: Tetris oder Tennis). Die meisten Neuerscheinungen verzeichnet das Denkspiel-Genre. Die Knobel-Tüftel-Spiele eignen sich besonders für den Game Boy, da es hier kaum auf Grafik-Mätzchen ankommt, und somit der schwerwiegendste Nachteil des Game Boys (Schwarzweiß-Bildschirm) gegenüber dem Lynx, Ataris tragbares Videospiel-System, nicht zum Tragen kommen.

Thema Lynx: Im Moment hat der Game Boy die Nase meilenweit vorn. Die Vorteile des Lynx (Farb-Grafik, 3D-Zoom) wiegen dessen Nachteile bei weitem nicht auf (immer darauf bezogen, daß der Kunde ein transportables Videospiel-System haben will). Hier sind natürlich andere Punkte ausschlaggebend als bei stationären Systemen (wie z.B. Batterieverbrauch oder Größe des Grundgerätes). Da der Game Boy in jede Hosentasche paßt und ein Satz von vier Batterien (es müssen keine superteuren Alkaline-Zellen sein) für knappe 10 Stunden Spielspaß ausreicht, sticht er in diesem Punkt das Lynx klar aus. In Sachen Musik gibt es keinen Sieger. Beide Systeme bieten Vier-Kanal-Stereosound und einen Kopfhörer-Ausgang. Außerdem kostet der Game Boy nur knapp die Hälfte des Lynx.

Kurz gesagt: Wer öfters mit Bahn oder Bus unterwegs ist, der kommt an einem Game Boy nicht vorbei. Einige Spiele sind einfach zu gut, um sie sich entgehen zu lassen (Wer will schon ständig Walkman-Musik hören). Das ohne Zweifel technisch bessere Lynx ist wegen seines hohen Preises und der wenigen erhältlichen Spiele momentan keine Konkurrenz für den Game Boy. *mg*

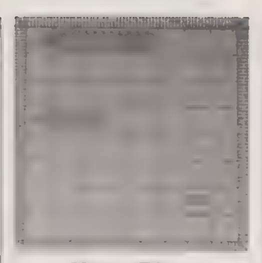


Tetris

Eine Reihe neuer Features machen die Game-Boy-Umsetzung von "Tetris" zur mit Abstand besten Version. Schließt man zwei Game-Boys per Verbindungskabel zusammen, können außerdem zwei Spieler gegeneinander spielen. Baut der eine Spieler mehr als eine Linie auf einmal ab, bekommt der andere postwendend Linien dazu — ein Mordsspaß! Tetris war schon immer ein prima Spiel. *hl*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY
Grafik: 31 % **Sound: 70 %**
POWER-WERTUNG: 96 %



Navy Blue

"Navy Blue" ist nichts anderes als eine leicht aufgepeppte Umsetzung von "Schiffe versenken". Die Programmierer haben sich ein paar Extras einfallen lassen: z. B. ein Radar, mit dem man vier Spielfelder auf einmal auf Schiffe hin durchleuchten kann und eine begrenzte Anzahl von Mehrfachschüssen. Auffallend gut ist die dramatische Begleitmusik. Zwei Spieler können gegeneinander spielen, wenn sie ihre Game-Boys verkabeln. *hl*

Genre: Glücksspiel
Hersteller: Use
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY
Grafik: 52 % **Sound: 64 %**
POWER-WERTUNG: 38 %



Tennis

Spielerisch haut dieses Modülchen rein wie eine Vorhand von Steffi Graf. Ihr könnt gegen einen von vier Computergegnern spielen. Via Kabel dürfen auch zwei Spieler gegeneinander antreten. Mit dem Joypad kann man angeschnittene Bälle, Volleys, Passierschläge und Stopbälle plazieren. In Sachen Spielspaß schlägt dieses Programm jede Tennis-Simulation für Heimcomputer um Längen. *hl*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY
Grafik: 63 % **Sound: 43 %**
POWER-WERTUNG: 90 %

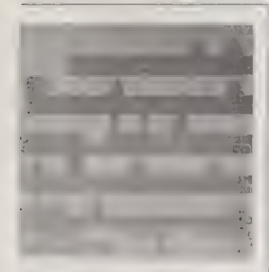


Master Karateka

Ein Nachwuchs-Karateheld erklimmt die Festung eines finsteren Bösewichts, welcher dem Jüngling seine besten Kämpfer entgegenschickt. Zu Beginn darf man neun Stärkepunkte in den Kategorien Kraft, Lebensenergie und Geschwindigkeit verteilen. In den Zweikämpfen könnt Ihr mit Hand- und Fußkanten wirbeln. "Master Karateka" ist ein langfristig nicht allzu fesselndes Modul. Ganz gewitzt sind die Duelle von zwei Spielern per Game-Boy-Kopplung. *hl*

Genre: Kampfsport
Hersteller: Bandai
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY
Grafik: 70 % **Sound: 37 %**
POWER-WERTUNG: 58 %

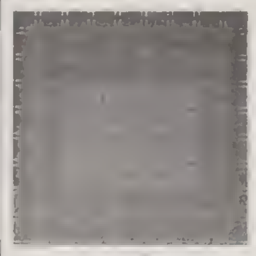


Hyper Load Runner

"Lode Runner" sorgte schon 1983 auf dem C 64 für Aufsehen. In einem Level aus Mauersteinen und Leitern läuft ein kleines Männchen herum, das überall herumliegende Goldhaufen einsammeln muß, um in den nächsten Level zu gelangen. Alle Action-Strategen können Hyper Lode Runner sofort kaufen, allerdings sollten sie sich darauf gefaßt machen, daß das Spiel schon nach wenigen Levels höllisch schwer wird. Der "Suchteffekt" ist garantiert. *hl*

Genre: Action-Strategie
Hersteller: Bandai
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY
Grafik: 41 % **Sound: 37 %**
POWER-WERTUNG: 79 %



Q-Billion

Strategen werden mit dem Game Boy gut bedient. Bei "Q-Billion" muß eine kleine Maus aufeinandergetürmte Steine auf breiter Fläche verteilen. Allerdings kann sie einen Stein nur dann von einem Turm runterschubsen, wenn sie etwas tiefer als der Stein steht. Später tauchen Steine mit verschiedenen Mustern auf, die nur dann verschwinden, wenn man sie aneinander legt: Eine ziemlich komplizierte und nicht leicht zu verstehende Puzzelei. *hl*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Seta
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY
Grafik: 31 % **Sound: 43 %**
POWER-WERTUNG: 62 %



Alleyway

Der Spieler baut in altbekannter Manier mit einem Ball und dem Schläger eine Reihe Ziegelsteine ab. Leider haben die Nintendo-Programmierer, die sonst für brillantes Spieldesign bekannt sind, ein wesentliches Spielelement vergessen: Die Extras, die das angegraute Spielprinzip so richtig würzen. Auch wenn ein paar nette Ideen (ganze Mauern scrollen waagrecht über den Schirm) drin sind: ein schaler Duft weht um das sonst nicht üble Modul. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY
Grafik: 38 % **Sound: 40 %**
POWER-WERTUNG: 48 %



Mickey Mouse

In diesem schlichten Action-Adventure rennt Mickey über Leitern und Treppen. In insgesamt 100 Spielstufen muß er Herzen aufsammeln. Ab und zu taucht recht unmotiviert der Bösewicht Kater Karlo auf. Ihm läßt Mickey dann einen Safe auf die Rübe plumpsen oder schlägt mit einem Boxhandschuh kräftig zu. Ein Paßwort-System ist vorhanden. Überflüssig ist dagegen das "Replay" — wer will sich den soeben bestandenen Level nochmal ansehen? *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kemco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY
Grafik: 48 % **Sound: 45 %**
POWER-WERTUNG: 57 %



Motocross Maniacs

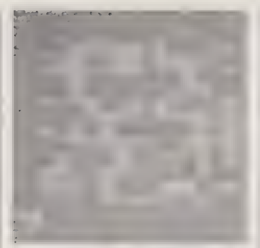
Flitzig, schnittig und rasant: Ein winziges Motorrad braust flott über einen halsbrecherischen Rampenkurs, schlägt Kapriolen und matscht durch bremsende Sümpfe. Man sammelt Extrazeit und Nitro-Booster auf, die einen kurzzeitig nach vorne katapultieren. Insgesamt gibt's acht Kurse in drei Varianten; und das jeweils für Solospieler, gegen einen Computergegner oder gegen einen anderen Game Boy-Besitzer. *al*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

Grafik: 68 % **Sound: 65 %**

POWER-WERTUNG: 75 %



Puzzle Boy

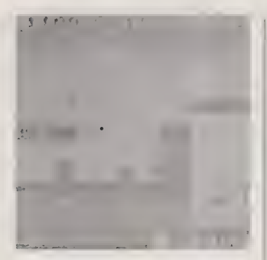
Man stelle sich ein bösartig grüblerisches Kistengeschiebe im Stil von "Sokoban" vor, angereichert mit ein paar clever positionierten Drehtüren, Abgründen und Puzzles, die man mit bis zu vier (!) Spielfiguren lösen muß; Zeitlimits, fein dosierten Schwierigkeitsgraden und vielem mehr. "Puzzle Boy" ist ein Denkspiel erster Klasse. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Atlus
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

Grafik: 50 % **Sound: 56 %**

POWER-WERTUNG: 88 %



Super Mario Land

Mario lebt. In "Super Mario Land" muß er vier Level à drei Abschnitte bestehen. Das Spielprinzip entspricht größtenteils dem von "Super Mario Bros.". Neu sind einige Extras und ein Ballerspiel-Intermezzo im "Gradius"-Stil. Wie schon die anderen Super Mario-Spiele ist auch die Game Boy-Version genial. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

Grafik: 78 % **Sound: 80 %**

POWER-WERTUNG: 88 %



Sokoban

Das fantastische Denkspiel "Sokoban" ist genau das Richtige für einsame Bahnfahrten. Über 60 kniffige Level wollen gelöst werden. Grundsätzlich geht es darum, zahlreiche Kisten in einem Labyrinth von Punkt A zu Punkt B zu schieben. Schon ab Level 20 wird diese Aufgabe derart knifflig, daß man gehörig zu grübeln hat. Da man jederzeit ein Paßwort abrufen kann, ist der aktuelle Spielstand stets gesichert. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Pony Canyon
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

Grafik: 47 % **Sound: 53 %**

POWER-WERTUNG: 81 %



Shanghai

Das "Such-das-passende-Teilchen"-Spielprinzip wurde nicht verändert. Ungeschulte Augen haben allerdings manchmal Probleme, die klitzekleinen Unterschiede der verschiedenen Spielsteine zu erkennen. Im Rahmen der Game Boy-Möglichkeiten wurde "Shanghai" gut umgesetzt. An die farbenprächtigen Computerversionen kommt es freilich nicht heran. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: HAL
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

Grafik: 68% Sound: 63%

POWER-WERTUNG: 81%



World Bowling

Bowling gehört nicht zu den Sportarten, die sich besonders gut als Videospiel eignen. So überrascht es nicht, daß "World Bowling" viel zu monoton und langweilig ist, um Spaß zu machen. Es weist zwar keine großartigen Fehler auf, die Musik ist nett, nur wer will schon stundenlang kegeln? Sportspiel-Fans sollten lieber auf "Soccer"- und "Football" Module warten. *mg*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Athena
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

Grafik: 50% Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 45%



Castlevania

Den Nintendo-Videospiel-Kennern ist der peitschenschwingende Held aus den zwei "Castelvania"-Spielen schon bekannt. Die Game Boy-Version greift auf die Standard-Spielelemente der beiden Module zurück und führt einige tolle neue Features ein. Erstaunlicherweise ist dieses Castlevania-Spiel das bislang beste. Alle vier Level, die ich bis jetzt gesehen habe, sind klasse spielbar. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

Grafik: 84% Sound: 83%

POWER-WERTUNG: 83%



Pinball Party

Im gesamten Computerspiele-Universum gibt es höchstens eine Handvoll guter Flipper. "Pinball Party" gehört leider nicht dazu. Die Kugel kullert manchmal derart "beschwipst" durch das Spielfeld, daß man meinen möchte, sie hatte einen sitzen. Beeindruckend ist nur die Musik. Wer auf dem Game Boy anständig flippern will, der sollte sich "Pinball 66" zulegen. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

Grafik: 39% Sound: 77%

POWER-WERTUNG: 39%

"Chaos strikes back" ist ein Hammer: groß, schwer und spannend. Wir bringen Euch den Players Guide, auf daß Euch nicht der dicke böse Drache beißt.

Martin Eggers schrieb uns eine hervorragende Lösung zu "Chaos strikes back", von ihm stammen auch die hervorragenden Karten. Er hat außerdem ein Shareware-Druck- und Editierprogramm entwickelt, mit dem man die Karten zu "Chaos strikes back" und "Dungeon Master" minuziös ausdrucken oder in gewissen Grenzen sogar verändern kann. Hier aber erst einmal die Lösung: Bereitet ein paar Ful Ir's vor, atmet tief durch und stützt Euch in das Labyrinth des Lord Chaos.

Startschuß

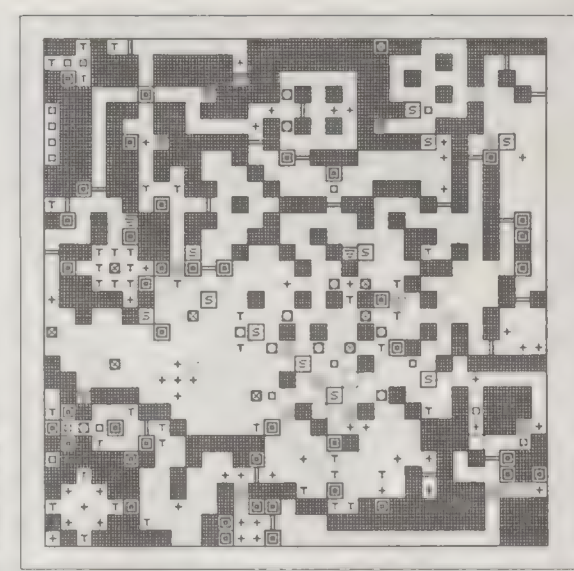
Das Spiel beginnt wider Erwarten nicht ganz oben oder unten, sondern auf Level 5. Sie stehen vor einer Tür, die noch verschlossen ist. Es ist dunkel. Rechts und links neben Ihnen warten Würmer, die Ihnen nur ca. 5 Sekunden Zeit lassen, sich zu orientieren, die Fackeln und den Dolch vom Boden zu nehmen und dann zügig fünf Schritte rückwärts zu gehen, um fürs erste aus ihrer Reichweite zu gelangen. Nachdem Sie die Würmer mit einigen Feuerbällen erledigt haben, können Sie sich der näheren Untersuchung des Raums widmen, wobei Sie darauf achten sollten, nicht auf den Kontakt direkt vor der Tür zu treten, da dies jedesmal neue Würmer bringt.

In der Kiste finden Sie die ersten Bekleidungsstücke. Mit den umherliegenden Münzen sollten Sie sich zuerst das Seil und den Kompaß und dann die Waffe in der südwestlichen Ecke holen. Wenden Sie sich nach Punkt O, stoßen Sie auf eine imaginäre Wand, hinter der sich einige Rüstungsteile befinden. Die Tür im Süden kann geschlossen bleiben, den Iron Key kann man besser verwerten. (Man braucht später noch etliche davon.)

Nunmehr können Sie die Fackel in den Halter an der westlichen Wand stecken, und es öffnet sich ein Geheimgang im NW. An der Wand steht "RUN AND JUMP", was durchaus wörtlich zu nehmen ist, denn die sich an den Gang anschließende Fallgrube wird geschlossen, wenn man im vollen Lauf daherkommt. Sie befinden sich jetzt im "ANTEROOM". Die nach oben führende Treppe ist nur ein Notausgang von Level 4, wenn Sie unvorsichtig genug waren, in die Grube des Drachens unter dem "DIABOLICAL DEMON DIRECTOR" zu fallen. Also wenden Sie sich nach links (S) den "SUPPLIES FOR THE QUICK" zu.

Hier heißt es wirklich schnell sein, denn fast der ganze Raum besteht aus getarnten Fallgruben, die sich nach ca. 2 Sekunden öffnen. Wenn Sie schnell genug waren, sollte Ihre Ausrüstung jetzt so ziemlich vollständig sein. Wenn nicht, finden Sie sich in Level 6 bei der Transportmöglichkeit zur JUNCTION OF THE WAYS wieder, wo Sie sowieso gleich hin müssen.

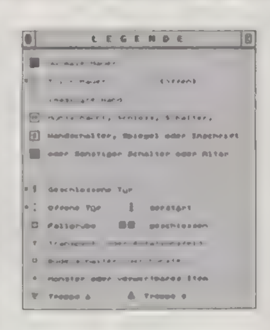
Wer immer noch auf Level 5 ist und alles Sichtbare eingesackt hat, sollte sich noch mal in die Ecke ganz im Osten begeben (das letzte Feld ist fester Boden). Zwischen den beiden offenen Gruben befindet sich noch eine Nische mit einigen Utensilien. Die Mauer im N ist eine imaginäre Wand. Danach folgt wieder eine Fallgrube. Direkt daneben finden Sie eine "VORPAL BLADE", die man im Kampf gegen später auftauchende Wasserpfützen und Kriecher noch gut gebrauchen kann. In der östlich von dieser



Das Ende de

Nische gelegenen imaginären Wand liegen noch einige Giftflaschen rum, die Sie auch mitnehmen sollten.

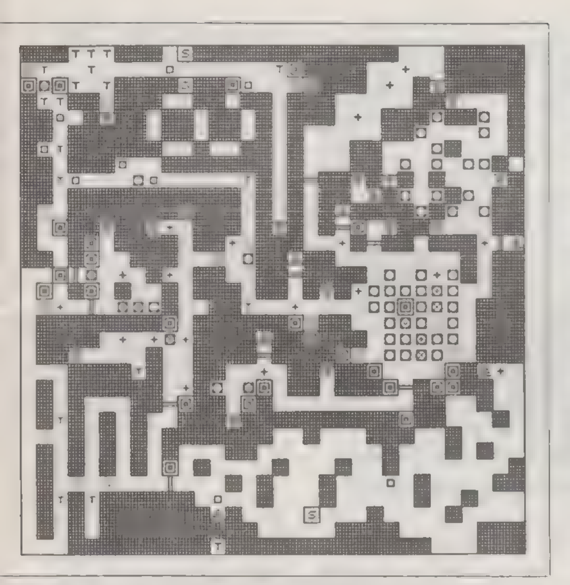
Die beiden Schlösser hier sind für die beiden offenen Fallgruben gedacht. Diese Schächte sind die einzigen, die sich von Level 1 bis zu Level 10 durchziehen, was einen langen und schmerzhaften Fall und einen noch längeren und mühseligen Wiederaufstieg zur Folge hat. Sie sollten also bei einer späteren Rückkehr hierher die Gruben verschließen, um das Verletzungsrisiko zu verringern. (Genügend Iron Keys vorausgesetzt.) Nachdem Sie hier alles ausgeräumt haben, gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und wenden sich an der ersten Kreuzung nach rechts, statt in den Startraum zurückzugehen. In diesem Gang befindet sich wieder eine Bodenplatte, die die beiden Fallgruben im voraus kurzfristig schließt. Die herumstehende leere Flasche sollte allerdings "im Vorbeigehen" aufgesammelt werden, da sonst die Zeit nicht reicht. Haben Sie diese Hürde ge-



nommen, können Sie getrost die Treppe hinabsteigen und finden sich im ersten Abschnitt von Level 6 wieder.

Die Entscheidung in Level 6

Die beiden Bodenplatten schalten das Transportfeld vor der Inschrift ein, welches durch einen Iron Key wieder ausgeschaltet werden kann. Hier sollten Sie die Wasserflaschen füllen, da die Brunnen in diesem Spiel wirklich nicht so zahlreich sind wie bei "Dungeon Master". Spätestens jetzt sollten Sie den Spielstand das erste Mal gespeichert haben.



◀ Die Corbums und Lord Chaos warten im ersten und zweiten Level

s Lord Chaos

um nötigenfalls von hier weitermachen zu können, falls es Sie erwischt. Springen Sie also in das Transportfeld und lassen Sie sich zur "Junction of the Ways" beamen, die sich auf Level 8 befindet und wo das Spiel dann erst richtig anfängt.

An diesem Punkt entscheidet sich, welchen Weg man zunächst einschlägt. Es gibt vier Labyrinthe, und die Wahl, mit welchem man beginnt, stellt sich genau hier.

(N) ROS Way of the Ninja
(O) NETA Way of the Priest
(S) KU Way of the Fighter
(W) DAIN Way of the Wizard

Im Prinzip ist es unerheblich, auf welchem Weg man beginnt, da sowieso alle Wege zum "Diabolical demon director" führen. Allerdings würde ich nicht gerade mit KU anfangen, weil gerade auf diesem Weg körperliche Kraft und Ausdauer sehr stark strapaziert werden, und man diese Eigenschaften auf den anderen Wegen noch verbessern kann.

Alle Wege haben die Eigenschaft, daß man beim ersten Betreten nicht sofort da ankommt, wo man es auf der Karte vermuten würde, sondern zunächst mal in ein anderes Feld auf Level 9 gebeamt wird, das es in sich hat. Um nun die Wahl nicht zur Qual werden zu lassen, beginnen wir der Einfachheit halber im Norden.

Der erste Weg: Level 9: ROS — Way of the Ninja

Wenn man den Gang betritt, fällt einem als erstes ein Altar of VI auf, in dem in diesem Fall drei "Poison Darts" liegen. Nehmen Sie die Darts und machen Sie sich auf den Weg nach Osten. Wenn Sie an der Biegung angelangt sind, gehen Sie zurück und finden in dem Altar einen Iron Key. Wo der Gang nach Norden schwenkt, befindet sich südlich eine imaginäre Wand, die eine Treppe verbirgt (sie wird erst später wichtig.)

Wenden Sie sich wieder nach Norden. Nach einigen Schritten stoßen Sie auf eine Tür, an der Sie entweder einen Ihrer wertvollen Schlüssel vergeuden können, oder Sie gehen durch die imaginäre Wand links neben dem Schloß. Öffnen Sie mit dem Wandhebel die Fallgrube, die andere Tür ist momentan noch uninteressant. Jetzt die Treppe hoch, den Gang bis zur Grube und den Hebel umgelegt, auf daß Sie auch unbeschadet darüberwegkommen. In dem Loch steckt übrigens wieder ein Iron Key.

Level 8: ROS — Way of the Ninja

Wenn Sie am Ende des Ganges vor der Tür stehen, öffnen Sie sie mit einem kräftigen Schlag und lassen Sie eine starke Giftwolke auf die wandernden Steine los, die direkt vor der Tür warten. Sobald diese sich in Rauch aufgelöst haben, werden Sie von sechs Rittern attackiert. Lassen Sie sich nicht auf einen Kampf vor der Tür ein, sondern locken Sie sie bis zu der Fallgrube im Gang und öffnen Sie diese im richtigen Moment. Deshalb sollten Sie auch die Grube in der Etage darunter öffnen, denn einen Fall über ein Stockwerk verkraften Sie noch, bei tieferen Stürzen bleibt nur noch Schrott und in diesem Falle ein Onyx Key über. Wenn Sie den Schlüssel aus dem Keller holen, können Sie bei der Gelegenheit gleich Ihre Vorräte mit einigen Wurmscheiben auffrischen — sehr schmackhaft.

Das Transportfeld auf Level 10 bringt Sie übrigens wieder zurück zur Junction of the Ways, falls Bedarf herrschen sollte. Gehen Sie jedoch die versteckte Treppe wieder hoch und stellen Sie sich den verbliebenen ca. 18 wandernden Steinen. Stecken Sie sich genug kleine Steine ein, Sie werden Sie gleich brauchen, nachdem Sie die Tür eingeschlagen haben. Die Dolche, die aus der Wand geflogen kommen (Punkt 10), können Sie auch gleich verwenden. Es kommt nämlich jetzt darauf an, im richtigen Moment einen Gegenstand an den Transportfeldern vorbei auf die Bodenplatten zu werfen, um die Felder auszuschalten (legen Sie vorher den Hebel um!). Sollten Ihnen die Steine ausgehen, können Sie sie vor der ersten Tür wieder einsammeln, und in dem Loch hinter Ihnen finden Sie auch noch drei...

Nachdem alle Transportfelder ausgeschaltet sind, öffnet sich ein Stück Wand im NO, und Sie können über ein Cloak of Night ähnliches verfügen. Wenn Sie diesen Raum verlassen wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie gehen an dem Dolchspucker vorbei bis zum Altar und legen einen der Poison Darts wieder zurück, dann stehen Sie nach zwei Schritten wieder mitten auf der Kreuzung oder Sie gehen den Weg zurück, den Sie gekommen sind, und öffnen die noch verschlossene Tür in dem Vorraum mit dem eroberten Onyx Key. Legen Sie sich vorher einige mittlere Feuerbälle zurecht, hinter der Tür warten einige Mumien. Nachdem Sie diese erledigt haben, öffnet sich ein Geheimgang im Westen. Dahinter liegt eine imaginäre Wand, und hinter dieser finden Sie den Dexhelm (Ausdauer +10 Punkte). Verlassen Sie den Raum und wenden Sie sich nach Westen.

Hier stoßen Sie auf das erste Puzzle, das ein wenig Nachdenken erfordert: Ein Transportfeld, ein unsichtbarer Kontakt für dieses, eine offene Grube, ein weiteres Transportfeld und eine geschlossene Tür auf der anderen Seite.

Stellen Sie sich auf den Kontakt, drehen sich nach Osten und wenden Sie den ZO-Spruch an. Die Tür sollte jetzt offen sein. Nun werfen Sie noch einen kleinen Gegenstand nach Osten, und auch die Grube müßte sich schließen. Damit steht dem weiteren Aufstieg nach Level 7 nichts mehr im Wege. Der Weg dorthin besteht auf Level 8 lediglich aus einem Treppenhaus, in dem Sie die erste Skeleton door öffnen könnten, wenn Sie bereits über den entsprechenden Schlüssel verfügen.

Level 7: ROS — Way of the Ninja

Wenn Sie sich nach der Treppe nach N wenden, stoßen Sie im Verlauf des Ganges auf einen Dieb, von dem Sie einen Gold Key ergattern können. In diesem Bereich von Level 7 müssen Sie einige imaginäre Wände durchschreiten, um einen Aufgang nach Level 6 zu finden. In diesem Raum finden Sie in einem Altar of VI einen Key of B. Verlassen Sie den Raum auf dem gleichen Weg und begeben Sie sich ans südliche Ende des Levels zur Treppe und sammeln Sie Mana für einige mittelstarke "Ful Ir"-Spells, die Sie gleich benötigen werden.

Hier taucht wieder der Trick mit dem Fackelhalter auf. Es

öffnet sich ein Geheimgang nach Süden, gleichzeitig eine Fallgrube direkt hinter Ihnen. Sie werden von einem Dutzend Mumien angegriffen, die hinter der Wand gelauert haben. Nachdem diese erledigt sind, wenden Sie sich der südlichen Wand zu, die wieder mal eine imaginäre ist. Verfolgen Sie diesen Gang nach Süden, dann finden Sie eine verschlossene Tür, für die Sie den erbeuteten Gold Key verwenden können, einige Kleidungsstücke, die vor der Tür liegen und ein Samuraischwert.

Wenn Sie jetzt den Weg zurückgehen, können Sie die Fallgrube auf der rechten Seite getrost außer acht lassen, sie läßt sich sowieso nicht schließen. Der Raum auf der anderen Seite gehört nicht zum Weg des ROS.

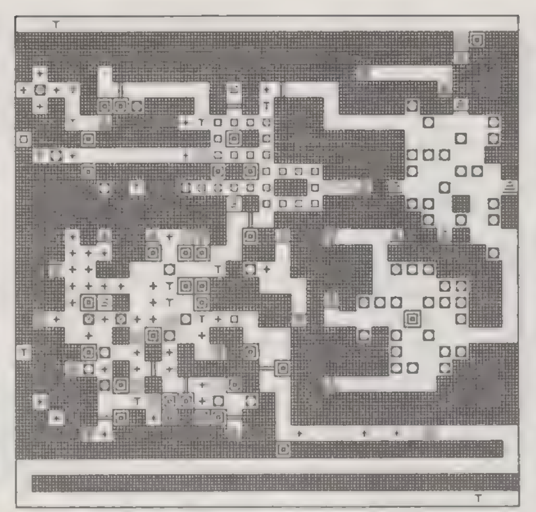
Level 6: ROS — Way of the Ninja

Dieser besteht nur aus einem Treppenhaus, also wenden Sie sich direkt Level 5 zu.

Level 5: ROS — Way of the Ninja

"Death Row" steht an der Wand und gibt Ihnen den ersten Hinweis, was Sie auf diesem Level erwartet. Die Tür neben der Inschrift läßt sich nicht öffnen, und der Raum dahinter enthält sowieso nichts Besonderes. Folgen Sie also dem Gang nach Osten bis zum Ende, wo Ihnen das Porträt des Dark Lords entgegenstarrt. Der Hebel links schaltet ein Rotationsfeld ein und aus, ist allerdings im Moment noch nicht wichtig. Wenn Sie den Iron Key aufheben wollen, treten Sie automatisch auf einen Bodenkontakt, auf dem Sie besser noch einige Sekunden stehenbleiben, wenn Sie nicht geröstet werden wollen, denn er löst einen einzelnen Feuerball aus.

Die Tür in dem Gang nach Norden läßt sich entweder mit dem gerade gefundenen Schlüssel, aber auch mit einem Feuerball beseitigen. Dahinter befinden sich vier der schon aus Dungeon Master bekannten Skorpione, die Sie am besten an der Treppe bekämpfen. Um die Tür an der östlichen Seite des Raums zu öffnen, bedarf es eines besonderen Objektes. Für das weitere Vorgehen legen Sie am besten alles ab, was Sie beim Laufen behindern könnte, denn Übergewicht kann bei der folgenden Aktion tödlich sein.


Im Level 3 wartet der Diabolische Dämonen-Direktor

Gegenüber der Tür finden Sie einen großen Schalter in der Wand, dieser öffnet einen Geheimgang nach Norden. In dem Raum links des nun offenen Gangs befindet sich eine Truhe mit Essen, und an der Wand sitzt ein weiterer Schalter für die Gittertür nach Osten, hinter der nochmals ein bis zwei Skorpione lauern könnten. Wenn Sie diese erledigt haben, begeben Sie sich in den Gang nach Osten, schließen Sie dabei die beiden Türen vor und hinter der Biegung, die erste und die letzte Tür lassen Sie offen. Sobald Sie jetzt den grünen Schalter der südlichen Wand betätigt haben, halten Sie das Green Gem in der Hand.

Jetzt kommt es auf Geschwindigkeit an! Laufen Sie schleunigst wieder in den Gang zurück bis zur ersten verschlossenen Tür und bleiben Sie dort stehen. Sobald die Tür zerstört ist, sollten Sie zusehen, daß Sie in den angrenzenden Vorraum kommen und nicht länger in der Flugbahn der Feuerbälle rumstehen. Arbeiten Sie sich nun sprungweise vor bis zu der verschlossenen Tür; und siehe da: Sie öffnet sich durch das Green Gem. Wenn Sie in die südöstliche Ecke des Raums gehen, öffnet sich ein Geheimgang nach Süden zu dem Raum, in dem Sie das Spiel begonnen haben.

Spätestens an dieser Stelle wäre es angebracht, den Spielstand zu speichern, bevor Sie sich an den Aufstieg nach Level 4 machen. Außerdem sollten Sie alle Charaktere einen starken Ful-Ir-Spell bereithalten lassen und mindestens ein oder zwei Magic Boxes in der Hand halten. Tief durchatmen: Weiter geht's.

Level 4: ROS — Way of the Ninja

Nachdem Sie die Treppe erklommen haben, stehen Sie zunächst vor einer Wand, die sich allerdings als imaginär erweist, wie übrigens der Großteil dieses Raums aus imaginären Wänden besteht. Für alle, deren Essensvorräte allmählich zur Neige gehen, hält dieser Raum eine gute und eine schlechte Nachricht bereit. Die gute Nachricht: Es gibt hier Essen im Überfluß. Die schlechte: Man kann es nicht so einfach aufsammeln, sondern muß erst die sieben Drachen erlegen, die hier rumsitzen. Glücklicherweise handelt es sich offenbar noch um ziemlich junge Drachen, die auch alle nicht besonders stark sind, so daß ein oder zwei Magic Boxes für alle sieben ausreichen sollten, zumal sie ihren Standort nicht verändern, sondern still sitzenbleiben, solange man sie nicht ärgert. Sie müssen also nicht alle auf einmal erledigen, sondern können sie auch umgehen. Wenden Sie sich nach Norden, denn in der nordöstlichen Ecke des Raums finden Sie den Emerald Key, den Sie später benötigen, um Ihren Weg fortsetzen zu können. Wenn Sie alle Drachen erlegt haben, stehen Ihnen ausreichend Drachensteaks für den Rest des Ros-Weges zur Verfügung. Was Sie nicht tragen können oder gleich essen, sollten Sie durch die Fallgruben in den Startraum werfen, wo Sie es später abholen können. In diesem Raum finden Sie außerdem noch zwei Gold Keys.

Der Ausgang dieses Raums befindet sich an der Südseite auf dem einzigen gangbaren Weg. Im Verlauf dieses Ganges sehen Sie auf der rechten Seite ein Gold-Key-Schloß, hinter dem sich eine Gor Coin verbirgt. Der Hauptgang führt unmittelbar zum Vorraum des Diabolical Demon Directors und endet vorläufig an einer Metalltür, für die Sie einen Sapphire Key benötigen. Hinter der Tür befindet sich ein Münzschacht, der nach Einwurf von Gor Coins verschiedene mehr oder weniger wertvolle Items freigibt. Es empfiehlt sich, nicht nur die Sachen aus der sichtbaren Nische zu entnehmen, sondern auch mal rechts davon gegen die Wand zu laufen, da die besseren Sachen dahinter verborgen sind. Zu diesen gehören u.a. einige Rüstungsteile, der Shield of Sar, der Staff of Snakes und das erste Paar Speed Boots.

Ruhen Sie Ihre Truppe aus, bis alle wieder voll fit sind und sichern Sie jetzt den Spielstand noch einmal. Danach können Sie sich an den Aufstieg zum Diabolical Demon Directors machen.

Level 3: ROS — Way of the Ninja

Egal, welchen Weg Sie zuerst begangen haben, Sie landen auf jeden Fall hier. Jedesmal, wenn Sie diese Treppe hochsteigen, erwarten Sie einige wandernde Steine und ein oder zwei Dämonen. Auch die schwarzen Flammen sind jedesmal wieder da. Das hängt damit zusammen, daß Sie für die einzelnen Wege verschiedene Monster auf verschiedene Bodenplatten locken müssen, um die unterschiedlichen Fallgruben zu verschließen. Für "Ros" brauchen Sie die Steine, die Sie auf die Bodenplatte ganz im Osten unter dem Rotationsfeld locken müssen, um die Fallgrube nördlich davon zu schließen.

Gehen Sie in den Gang nach Osten und schalten Sie mit den

vier Wandschaltern das Transportfeld aus, das Ihren weiteren Vormarsch aufhält. Danach stehen Sie vor einer Tür mit der Inschrift "Ros", die Ihnen verrät, daß Sie sich noch auf dem richtigen Weg befinden. Öffnen Sie diese mit dem gefundenen Emerald Key und gehen Sie noch einen Schritt weiter, bevor Sie wieder den Spielstand speichern.

Sie befinden sich jetzt im Roundabout, was etwa die gleiche Funktion hat wie der Rotations-Raum im Dungeon-Master-Level 10. Der gesamte Raum besteht aus Transportfeldern, die Sie nach einigen Runden vor einen einzelnen Demon bringen, den Sie erledigen müssen. Dieser Raum hat mehrere Ausgänge, von denen einige zu wertvollen Gegenständen führen. So auch eine Treppe hinter einer imaginären Wand, die direkt zu Level 1 führt, wo Sie eine gute Waffe und Rüstungsteile finden. Das Transportfeld hinter der Tür bringt Sie direkt in die Demons Chamber, wo Sie allerdings ohne das Corbum nicht viel ausrichten können. Ein weiterer Ausgang aus dem Roundabout liegt im Nordwesten am Ende eines Gangs, wo die Tür mit einem Gold Key zu öffnen ist. Hier findet sich eine Truhe mit Essen und eine Flasche mit "Ee-Potion" zur Restaurierung Ihres Mana-Pegels. Ein dritter Ausgang nach Westen öffnet sich, wenn Sie den versteckten Knopf an einer der Wände gedrückt haben. Dieser Gang besteht ebenfalls aus Transportfeldern. Sie sind jedoch wesentlich langsamer als die anderen, so daß genügend Zeit bleibt, die Boots und den Stormring aus der Nische an der Nordseite zu nehmen und den Rückzug anzutreten, bevor es einen in die Grube katapultiert. Wenn Ihnen Ihr Seil unterwegs abhanden gekommen ist, können Sie sich hinter der geschlossenen Gittertür im Norden ein neues besorgen. Verlassen Sie diesen Raum nun endgültig durch die Tür im Nordosten und speichern Sie wieder den Spielstand.

Der sich anschließende Raum besteht zum Großteil aus Fallgruben, ebenso wie der darüberliegende in Level 2, den es zu überwinden gilt.

Level 2: ROS — Way of the Ninja

Jetzt wird es etwas verzwickt. Sie müssen aus den vielen Fallgruben die richtige aussuchen und sich da abseilen. Gehen Sie wie folgt vor:

— Gehen Sie soweit nach Süden, bis Sie vor zwei Fallgruben stehen. Seilen Sie sich durch die östliche ab. Benutzen Sie die Treppe.

— Jetzt durch die Grube ganz im Westen und wieder nach oben.

— Zweimal Norden, zweimal Osten, dreimal Süden und Sie stehen vor einer Dreiergruppe. Benutzen Sie die Grube im Osten. Wenn Sie jetzt die Treppe wieder hochkommen, haben Sie die vorletzte Hürde vor dem Corbum genommen. Folgen Sie dem Gang nach Süden bis zum Ende. Sie kommen unterwegs an einer Ra-Tür vorbei, die sich automatisch öffnet, wenn Sie das Corbum haben und den Weg zu Level 1 freigibt.

Wenn Sie am südlichen Ende des Gangs stehen, finden Sie rechts von sich eine imaginäre Wand, in der sich ein kleiner Schalter verbirgt. Dieser regt einen Teil der Fallgruben dazu an, sich rhythmisch zu schließen. Der Pfeiler, der scheinbar mitten in den Fallgruben steht, ist ebenfalls imaginär und gibt den Weg auf die nächste Grube frei. Sofern Sie schnell genug waren, können Sie jetzt das Corbum bereits in der Nische sehen. Warten Sie den rechten Moment ab, und laufen Sie dann über die zweite Fallgrube auf den Pfeiler zu. Die Grube direkt vor dem Corbum schließt sich, wenn Sie die Platte davor betreten haben.

Wenn Sie es geschafft haben, das Corbum zu nehmen, könnten Sie auf dem Rückweg durch die Grube gefallen sein, was aber nicht weiter tragisch ist, denn hier finden Sie noch einige Rüstungsteile und Essen und können Ihren Weg nach oben fortsetzen. Wenn Sie das Corbum haben, öffnet

Sämtliche Zaubersprüche zu Dungeonmaster auf einen Blick

1. Symbolerklärung:

Gruppe 1: Symbole für KRAFT

1	LO	schwächstes Symbol
2	UM	
3	ON	
4	UM	
5	PA	
6	MON	stärkstes Symbol

Gruppe 2: Symbole für ELEMENTE

1	YA	Erdelement
2	VI	Wasser
3	OH	Luft
4	FUL	Feuer
5	DES	Leere
6	ZO	Antimaterie

Gruppe 3: Symbole für FORM

1	VEN	Gift
2	EW	Kreatur (z.B. gegen körperlose Monster)
3	KATH	Schockwellen (i.V. mit OH oder FUL)
4	IR	Der Spruch wird "durch die Luft gesandt" → Wolke
5	BRO	Unterstützung – Heiltränke wie z.B. VI BRO
6	GOR	für Gifte (mir ist aber kein Spruch bekannt!)

Gruppe 4: Symbole für KLASSE / HARMONIE

1	KU	Zeichen für Kriegskunst FUL BRO KU erh. STÄRKE
2	ROS	Diebeskunst, OH BRO ROS erh. FLINKHEIT
3	DAIN	für Zauberei, YA BRO DAIN erhöht WEISHEIT
4	NETA	Religion, YA BRO NETA erh. VITALITÄT
5	RA	Sonne, OH EW RA für Röntgenblick
6	SAR	Finsternis, OH EW SAR macht unsichtbar

Allen Sprüchen muß ein KRAFT-Symbol vorangestellt werden.

2. Zaubersprüche:

Gruppe 1: Zweisilbige Sprüche

*	YA	+ Ausdauer
*	VI	+ Gesundheit
	FUL	Magische Fackel mit kurzer Brenndauer
	ZO	öffnet manche Türen

Gruppe 2: Dreisilbige Sprüche

*	VI BRO	heilt einen vergifteten Charakter
	YA IR	Magischer Schild gegen Feuer
*	YA BRO	Magischer Schild (für einen Charakter)
	OH VEN	erzeugt eine Giftwolke
	FUL IR	erzeugt einen Feuerball
	DES VEN	erzeugt eine Giftkugel
	DES EW	vernichtet körperlose Monster (Geister, Flammen, Pfützen)
*	ZO VEN	Giftwolke

Gruppe 3: Viersilbige Sprüche

YA	BRO ROS	Magische Fußpuren
*	YA BRO DAIN	+ WEISHEIT
*	YA BRO NETA	+ VITALITÄT
	OH EW RA	Röntgenblick
	OH EW SAR	man wird kurzfristig unsichtbar
	OH IR RA	Magische Fackel, sehr lange Brenndauer
	OH KATH RA	schleudert einen Blitz
	FUL BRO KU	+ STÄRKE
	FUL BRO NETA	Schutzschild gegen Feuer für alle
	OH BRO ROS	+ AUSDAUER
	DES IR SAR	erzeugt Finsternis
	ZO KATH RA	erzeugt einen Bann
	ZO BRO RA	restauriert MANA (sehr ineffektiv)
*	???	FUL-Bombe (kein Spruch gefunden)

*	Spruch erzeugt einen Trank
+	Spruch verbessert eine Eigenschaft kurzzeitig

sich die bereits erwähnte Tür und der Weg zu Level 1 ist frei.

Level 1:
ROS — Way of the Ninja

Sie treten ein in einen kleinen Vorraum, der keine Besonderheiten bietet. Verlassen können Sie diesen Raum durch eine imaginäre Mauer an der Ostseite und stoßen auf eine halb geöffnete Tür. In dem Raum dahinter befindet sich außer einer zweiten halboffenen Tür nichts. Schließen Sie die erste und wenden Sie sich nach Süden, bis Sie auf eine Skeleton Door stoßen. Wenn Sie Ihren Schlüssel an dieser Tür versuchen, bleibt er Ihnen erhalten. Gehen Sie jedoch weiter nach Süden bis zum Ende der Wand; hier sehen Sie einen kleinen Wandschalter, der die Tür vor Ihnen öffnet. Dahinter warten drei Demons auf Sie, die einen Iron Key hinterlassen. Sie werden auf Ihrem weiteren Weg durch Level 1 etliche Münzen finden, die Sie jeweils in die Münzschächte stecken sollten, um Geheimgänge freizulegen. Diese Gänge scheinen zwar nicht immer sinnvoll zu sein, bilden jedoch, wenn Sie alle Schächte gefunden haben, eine sehr wirksame Waffe gegen die Demons in der Demon Chamber, den sog. Wrath of God. Er besteht aus Feuerbällen, die durch die freigelegten Rotationsfelder direkt in die Demons Chamber geleitet werden und einen Großteil der Demons ohne Ihre Mitwirkung vernichten sollten.

Gegen die auf Level 1 häufig vorkommenden Zystasen wirkt der gut portionierte Des-Ew-Spell am besten, wenn Sie abwarten, bis die Monster nicht mehr durchsichtig sind. Sinnvoll ist es allerdings, nach dem Aktivieren des Wrath of God den Rückweg anzutreten und erst die anderen Corbums zu holen, denn dann hat man die Scherereien mit den Monstern auf Level 1 nur einmal — statt viermal.

Es gibt auf diesem Level zwei frei zugängliche Treppen nach unten. In dem Raum darunter ist außer einem Golem und etwas Essen nicht allzuviel los, allerdings können Sie von hier aus zwei Skeleton Doors öffnen und sich so einige Abkürzungen für später schaffen. Hinter der zweiten der Skeleton Doors, die Sie von hier aus erreichen, steht noch ein weiterer Golem herum, der eine Mithral-Rüstung und eine Waffe bewacht.

Der zweite Weg:
Level 9:
Neta — Way of the Priest

Nachdem Sie von der Junction of the Ways in den östlichen Gang hinausgetreten sind, finden Sie als erstes das Horn of Fear in dem Altar. Dieser Gang bringt Sie in einen Raum mit etlichen Türen im Norden von Level 9, wo Sie lediglich ein Magierzwerg erwartet, von dem Sie den Schlüssel erhalten. Benutzen Sie den Des-Ven-Spell. Das Transportfeld hinter dem Geheimgang bringt Sie zurück in den Gang auf Level 8.

Level 8:
Neta — Way of the Priest

Am Ende des Gangs stoßen Sie auf eine verschlossene Tür. Der Raum dahinter wird von Pilzen und Spinnen bewohnt. Nachdem Sie sich derer entledigt haben, können Sie den Raum entweder durch die zweite Tür verlassen, hinter der mit ziemlicher Sicherheit ein Giggler mit einem Schlüssel auf Sie wartet, oder Sie gehen erstmal durch die imaginäre Wand links vom Eingang, wo Sie direkt zu Level 10 kommen. In diesem Raum finden Sie einen Iron Key, eine Gor Coin und in einer Truhe einen Moonstone, der den Mana-Pegel um drei Punkte anhebt. Wenn Sie die Truhe genommen haben, finden Sie sich von Wänden umgeben. Verlassen Sie diese rückwärts und erledigen Sie die beiden Würmer, die dann auftauchen, danach können Sie sich wieder an den Aufstieg machen.

Nachdem Sie dem Giggler den Schlüssel (oder was auch

immer) abgenommen haben, legen Sie sich für jeden Kämpfer einen Feuerball der niedrigsten Stufe zurecht und bewegen sich langsam durch den Raum zur eingezeichneten Treppe im Osten. Bei jedem Schritt erscheint eine der Feuerfliegen aus dem Loch im Nordosten des Raums, so daß Sie nach jedem Schritt notfalls eine Pause einlegen können. Haben Sie das Ende des Raums erreicht, benutzen Sie die Treppe nach oben und haken Level 8 für diesen Weg ab.

Level 7:
Neta — Way of the Priest

Nehmen Sie jetzt das Horn of Fear zur Hand, denn wie Sie nach diversen Versuchen feststellen werden, läßt sich die Tür auf normale Weise nicht öffnen. Sie müssen mit dem Horn die hier auftauchenden Mumien einfach in die offenstehenden Räume treiben und da einschließen. Sobald Sie alle vier Räume belegt haben, öffnet sich die Tür im Westen. Auch die Fallgrube vor dem Wandschalter kann jetzt gefahrlos betreten werden, worauf sich ein Geheimgang im Norden öffnet. Dahinter verbirgt sich das Cross of Neta. Hinter der nun offenen Tür können Sie Ihre Wasserflaschen wieder füllen. Drei Schritte weiter befindet sich auf der rechten Seite eine imaginäre Wand mit einem Geheimgang dahinter, wo Sie eine Waffe und einige Kleinteile finden.

Level 6:
Neta — Way of the Priest

Das erste, was in diesem Teil von Level 6 auffällt, ist eine Scroll, die im Raum umherfliegt. Wenn Sie sie gefangen haben, finden Sie auch gleichzeitig den Turquoise Key, den Sie auf Level 4 benötigen, um diesen Weg fortsetzen zu können.

Um den folgenden Raum zu durchqueren, gehen Sie sechs Schritte nach Norden, einen nach Westen und dann wieder nach Norden. Die Giftspucker können Sie am einfachsten mit starken Feuerbällen erledigen, aber passen Sie auf, daß Sie sich nicht selbst anbrennen, da ein Großteil des Raums aus Rotationsfeldern besteht. Weitere Besonderheiten sind nicht vorzufinden, also begeben Sie sich direkt auf Level 5.

Level 5:
Neta — Way of the Priest

Sie befinden sich jetzt im nordwestlichen Teil von Level 5. Zu Ihrer Linken sehen Sie einen Raum mit etlichen offenen Fallgruben, rechts (N) geht es eine weitere Treppe hoch, wo Sie jedoch vor einer verschlossenen Tür stehen. Den Raum dahinter erreichen Sie nur, wenn Sie von Level 2 aus durch eine Fallgrube gesprungen sind. In diesem Raum hält sich lediglich ein starkes Skelett auf, das nicht durch Feuerbälle vernichtet werden kann, denn es steht in einem Transportfeld, welches dieselben auf Sie zurückschleudert. Sobald Sie den Raum im Süden betreten haben, werden Sie um 90 Grad nach rechts gedreht und haben außerdem einen kontinuierlichen Strom von Giftkugeln ausgelöst, die aus einer Wand im Süden des Raums kommen. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie auf dem westlichen Gang zwischen den Gruben das Flame Bain aufsammeln, ohne ernstlichen Schaden zu nehmen, allerdings werden Sie nicht umhin kommen, einige der Giftkugeln einstecken zu müssen.

Nachdem Sie die Treppe im Süden erstiegen haben, stehen Sie nach kurzem Weg wieder vor dem Aufstieg zum Diabolical Demon Director, wo Sie den Spielstand sichern sollten.

Level 3:
Neta — Way of the Priest

Lassen Sie die Steine diesmal in Ruhe und wenden Sie sich nach rechts. Dafür müssen Sie diesmal ein Monster auf die Bodenplatte vor der Inschrift jagen, um die Fallgrube zu schließen. Bleiben Sie zunächst auf dem Feld vor der Treppe stehen und legen Sie einen Gegenstand auf dieses Feld, um die vor der Treppe befindliche, versteckte Fallgrube geschlossen zu halten.

Da Sie nun einmal hier sind, können Sie ja auch gleich den Demon hinter der Tür im Süden erledigen. Verwenden Sie den "Zo"-Spruch, um die Tür zu öffnen und schicken Sie ein paar kräftige Feuerbälle hinterher. Sobald der Demon die Platte hinter der Tür verlassen hat, schließt sich auch die andere getarnte Grube südlich von Ihnen, und Sie können vor die Tür gehen.

Wie schon die Inschrift "Values for Valuables" besagt, sind Sie hier gefordert, eine Münze in das Transportfeld über der Platte zu legen, um an den Cross Key zu gelangen, den Sie für Ihr Fortkommen bei "Dain" brauchen werden. Bevor Sie ihn in das Schloß neben sich stecken, das sich übrigens auch mit den Lockpicks öffnen läßt, sollten Sie sich eine Etage tiefer begeben, denn das dort vorhandene Cross Lock öffnet einen Geheimgang im Director. Auf dem Dain-Weg kommen Sie im Moment allerdings noch nicht weiter, da Ihnen dazu der Ruby Key fehlt, also setzen Sie den Weg des Priesters getrost erst einmal fort und bewegen sich die Treppe hoch.

Level 2:
Neta — Way of the Priest

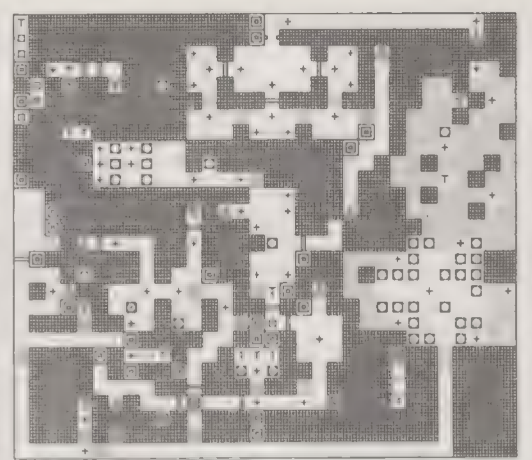
Hundeliebhaber werden hier auf ihre Kosten kommen, denn Sie werden von einigen Hellhounds erwartet, die wie die Ratten im Dungeon Master sehr nahrhaft sind. Da dieser Raum später von vier Seiten zugänglich ist und diese Höllenhunde immer wieder nachwachsen, kann man sich in Notfällen stets hier versorgen. Den Wandschalter neben der Tür sollten Sie tunlichst nicht

drücken, denn er löst lediglich eine Menge Feuerbälle aus, die Sie auf dem weiteren Weg behindern würden.

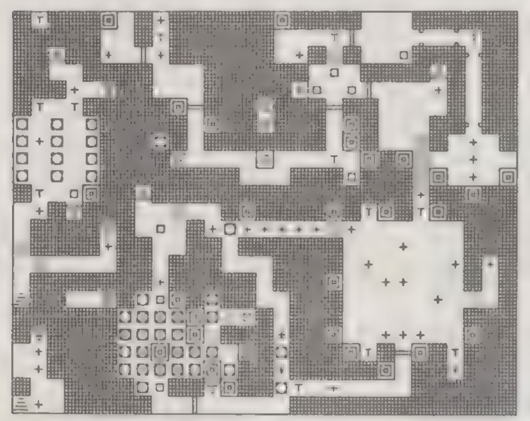
Lassen Sie die Tür im Süden jetzt außer acht (außer, wenn Sie bereits im Besitz eines Skeleton Keys sind), denn hier finden Sie nur einige imaginäre Wände und eine Skeleton Door, durch die Sie zum Director zurückkehren können.

Verlassen Sie diesen Raum über die nördliche Treppe.

Halten Sie sich nicht lange auf, sondern gehen Sie gleich weiter nach unten, um dort auf einige Skelette zu treffen. Diese sind ähnlich zu behandeln wie die Mumien auf Level 7, nur daß Sie in diesem Fall eines vor die Gittertür jagen müssen. Betätigen Sie den Wandschalter, und das Skelett wird hinter die Tür gebeamt, wo es einige



In Level vier hausen viele Drachen



In Level fünf fängt alles an

Augenblicke später von einem Feuerball vernichtet wird, der damit die Tür öffnet. Für die zweite Tür benötigen Sie den Turquoise Key. Danach erwartet Sie noch ein ziemlich starkes Skelett, danach ist der Weg zum Aufstieg frei.

Zuerst sollten Sie sich allerdings nach Süden wenden, denn in diesem Gang finden Sie den Shield of Ra. Sobald Sie ihn aufgenommen haben, kommen aus der Wand im Osten zwei sehr starke Feuerbälle, also springen Sie sofort in die imaginäre Wand an der Ecke.

Im weiteren Verlauf des Gangs taucht ein Giggler auf, der aus einem Geheimgang in Ihrem Rücken springt, wenn Sie das Gold Lock an der südlichen Wand betrachten. Die Transportfelder in dem kleinen Raum führen direkt zurück nach Level 6, die beiden getarnten Fallgruben gehen durch bis nach Level 10, sofern Sie sie nicht unterwegs blokkiert haben. Wenn Sie also nichts weiter vorhaben, wenden Sie sich Level 2 zu, denn die Treppe nach oben ist nur ein Durchgang.

Jetzt wird es ernst! Um diesen Level heil zu überstehen, sollten Sie Ihre Neugier zügeln, denn wenn Sie versuchen, die Inschrift zu lesen, treten Sie auf einen Kontakt, der einen Strom von Feuerbällen auslöst. Um Sie nicht im unklaren zu lassen: "Noone shall pass the corridor of fire" ist alles, was die Schrift besagt. Das eckige Schloß in der Wand erfordert übrigens ein Blue Gem, welches am Ende des Gangs auf der rechten Seite liegt. Danach wird praktischerweise ein Altar of VI freigelegt. Folgen Sie zunächst dem Gang nach Westen, bis Sie auf zwei Nischen in den Wänden rechts und links treffen. Einen Schritt weiter treten Sie wieder auf einen Bodenkontakt, der jedoch nur einen einzelnen Feuerball auslöst. Sie sollten sich trotzdem sputen und am Ende des Gangs in die imaginäre Wand an der Südseite des Raums treten, um den Feuerball abzuwarten, denn er wird durch die Rotationsfelder im gesamten Raum herumgewirbelt. Nehmen Sie den bereits erwähnten Blue Gem mit, denn Sie können ihn später noch gebrauchen. Speichern Sie jetzt noch einmal den Spielstand!

Nachdem Sie den Raum in westlicher Richtung verlassen haben, werden Sie in dem Transportfeld an der Ecke auf einen weiteren Kontakt treten, der diesesmal nicht nur einen Feuerball auslöst, sondern nach ca. 3 Sekunden auch einen Geheimgang vor Ihnen öffnet. Stellen Sie sich da hinein und warten Sie den Feuerball ab. In der Zwischenzeit erblicken Sie an der südlichen Wand einen kleinen Schalter. Dieser Schalter schließt die getarnte Fallgrube direkt hinter der Ecke, allerdings nur für knapp 3 Sekunden, Sie müssen sich also beeilen.

Sollten Sie trotzdem durch die Grube gefallen sein, so treten Sie schleunigst einen Schritt zur Seite, denn Sie stehen wieder auf einer versteckten Fallgrube. Außerdem werden Sie auf drei Seiten von Gigglern bedrängt, halten Sie ein paar Feuerbälle bereit. Wenn Sie es tatsächlich geschafft haben, auch noch in diese Grube zu fallen, stehen Sie in dem kleinen Raum mit dem bereits erwähnten Skelett und dürfen sich nach dem Kampf wieder nach oben vorarbeiten. Anderenfalls benutzen Sie die Treppe im Osten des kleinen Raums. Nachdem Sie nun glücklich über die Fallgrube hinweg sind, springen Sie am besten erstmal in die Nische zu Ihrer Linken und warten die beiden nächsten Feuerbälle ab, denn vor der Nische befindet sich wieder ein Kontakt. Den jetzt folgenden Feuerball sollten Sie hier einstekken, denn in der nächsten Nische steht unangenehmerweise eine Mumie, die Ihnen den Platz wegnimmt. Regenerieren Sie Ihre Truppe und gehen Sie an der Nische vorbei, wo Sie den nächsten Schlag abbekommen, der jetzt aber der letzte war, denn wenn Sie an dem Feuerspucker rechts in die Wand abbiegen, finden Sie auch den Schalter, der den Spuk beendet.

Hier befindet sich auch ein Brunnen, und einer Nische können Sie noch eine Flasche und einen Gold Key entnehmen. Gehen Sie nun zurück und wenden Sie sich dem Gang nach Osten zu. Die Grube führt zwei Level tiefer und bringt Sie zu einem ziemlich altersschwachen Drachen, den Sie mit wenigen Feuerbällen außer Gefecht setzen können. Ansonsten gibt es in diesem Raum außer vielen Mumien nicht allzuviel zu entdecken. Der Gang endet (scheinbar) an einer imaginären Wand. Folgen Sie ihm weiter bis zum Ende, und Sie stehen vor dem zweiten Corbum.

Diesmal ist es erheblich einfacher, es aus der Nische zu nehmen, auch wenn Sie dabei zweifellos in die Grube fallen werden. Gehen Sie zunächst soweit wie möglich nach rechts. Wieder treffen Sie auf eine imaginäre Mauer, hinter der sich ein Schalter verbirgt. Dieser bringt die erste Grube vor dem Corbum zum Schließen. Die Bodenplatte schließt die zweite Grube für ca. 3 bis 4 Sekunden, so daß Sie genug Zeit haben, das Corbum aus der Nische zu nehmen. In der nächsten Ausgabe folgt der 2. Teil des 'Chaos strikes back' — Player's Guide.

Paradise of Games

Computer Software Vertriebs GmbH

Baaderstr.13, 8000 München 5

Tel.: 089 / 2011935 ; Fax: 089 / 2012469

Ihr professioneller Partner für Computerspiele und PC-Hardware !!!

Versand und Laden !

286 AT´s , 386 AT´s , Monitore , Grafikkarten , Motherboards

Gameports , HD , FD und sonstiges Zubehör auf Anfrage !!!

Lösungsbucher fur Adventures haben wir ebenfalls auf Lager !

Spiele für Amiga

Spiel	Preis
American Icehockey	74,95
Archipelagos	69,95
Bad Company	74,95
Balance of Power 1990	79,95
Battles Squadron	74,95
Black Tiger	••••
Block Out	79.-
Bloodwych	74,95
Bundesligamanger	59,95
Chambers of Shaolin	74,95
Chessmaster 2000	79.-
Chicago 90	79.-
Chrono Quest	79,95
Clown o'Mania	54,95
Conqueror 3D	79.-
Dark Century	••••
Day of the Viper	74,95
Demon´s Tomb	74,95
Dragon´s Lair	99,95
Drakkhen	89.-
Dungeon Master	84,95
Dungeon Quest	74,95
Dyter	49,95
Elite dtsch.	74,95
European Space Sim.	89.-
F-16 Falcon dtsch.	89,95
F-29 Retaliator	••••
Ferrari Formula One	79.-
Fifth Gear	59,95
Fighter Bomber	89.-
Footballer of the Year 2	59,95
Forgotten Worlds	59,95
Full Metal Planet	74,95
Future Dreams	74,95
Future Wars	74,95
Gold of the Americas	74,95
Great Courts	79.-
Gunship	79.-
Heavy Metal	••••
Hellraider	59,95
Hostages	34,95
Hounds of Shadow	74,95
Indiana Jones Adv.	79.-
Indiana Jones Action	59,95
Iron Lords	79.-
It came of the Desert	89.-
Jeanne d'Arc	54,95
Jetsons	74,95
Kaiser	119.-
Kingdom of England	74,95
Kult	74,95
Maniac Mansion dtsch.	79.-
Murder in Venice	74,95
Ninja Warriors	59,95
North & South	74,95
Onslaught	74,95
Pirates	••••
Populous	74,95
Populous Scen. Disk	39,95
Ports of Call	59,95
Rainbow Islands	••••
Rings of Medusa	79.-
Rock'n'Roll	69,95
RVF Honda	74,95
Shadow of the Beast	99,95
Sim City	89,95
Space Harrier II	59,95
Star Command	89.-
Star Flight	74,95
Streets Sport Baketball	59,95
Test Drive II	74,95
Turn It	49,95
TV Sports Basketball	••••
TV Sports Football	84,95
Twin World	79.-
Vermeer	74,95
Wall Street Wizzard	69,95
Weird Dreams	79.-
Xenon II	74,95
X-Out	59,95
Yuppie 's Revenge	74,95
Zany 's Golf	79.-

Spiele für Atari St

Spiel	Preis
Archipelagos	69.-
Armada	89.-
Balance of Power 1990	89,95
Batman	59,95
Bodo Illgner	74,95
Borodino	89.-
Chaos Strikes Back	59,95
Demon 's Tomb	74,95
Dungeon Master	74,95
Elite	74,95
F-16 Falcon	79,95
F-16 Falcon MissionDisk	59,95
F-29 Retaliator	••••
Fighter Bomber	74,95
Full Metal Planet	74,95
Future Wars	74,95
Gold Rush	74,95
Great Courts	79
Gunship	79,95
Hellraider	59,95
Hostages	34,95
Indiana Jones	79
Interphase	74,95
Jeanne d 'Arc	49,95
Kick Off	49,95
Larry I	74,95
Larry II	89,95
Maniac Mansion	74,95
Marbla Madness	34,95
Menace	59,95
Murder in Venice	74,95
Ninja Warriors	59,95
North & South	74,95
Oil Imperium	59,95
Pirates dtsch.	79,95
Pirates engl.	74,95
Populous	79.-
Rick Dangerous	74,95
Rings of Medusa	79.-
RVF Honda	79,95
Space Quest II	74,95
Space Quest III	89,95
Starfleet	49,95
Ultima IV	74,95
Ultima V	89.-
Waterloo	74,95
Weird Dreams	74,95
X-Out	59,95
Xenon II	74,95
Yuppie 's Revenge	59,95
Zak McKracken	79.-

Spiele für IBM-PC

Spiel	Preis
688-Attack Sub	89.-
American Icehockey	74,95
Balance of Power 1990	79,95
Block Out	79.-
Borsenfieber	89,95
California Games	59,95
Chessmaster 2100	74,95
Colonel 's Bequest	135.-
Day of Pharaoh	79.-
Elite	74,95
Empire	69,95
F-16 Falcon VGA	124,95
F-19 Stealth Fighter	119.-
Ferrari Formula One	74,95
Gold Rush	89,95
Great Courts	79.-
Gunship	99,95
Hill 's Far	69,95
Indiana Jones	89.-
Jeanne d Arc	49,95
Jetfighter	139.-
King 's Quest IV	99,95
Kult	74,95
Larry I	74,95
Larry II	99,95
Larry III	125.-
Life & Death	74,95
Marble Madness	39,95
Murder in Venice	74,95
North & South Dos 3.3	74,95
Oil Imperium	59,95
Pirates	74,95
Police Quest I	74,95
Police Quest II	74,95
Populous	79.-
Rick Dangerous	74,95
Sim City	89,95
Space Quest II	74,95
Space Quest III	99,95
Starflight I	69,95
Starflight II	79
Startrek V VGA	89.-
Summer Edition	69,95
Summer Olympiad	74,95
Tank Platoon	109.-
Testdrive II-Duel	74,95
Car Disk	34,95
Scenery Disk	34,95
Muscle Cars	44,95
Tetris	59,95
Their Finest Hour	89.-
Ultima IV	74,95
Ultima V	89,95
Wall Street Wizzard	69,95
Waterloo	74,95
Winter Edition	59,95
Winter Olympiad	74,95
Zak McKracken	74,95

Dies nur ein Auszug aus unserem Programm !

Wir liefern per NN 'VERSANDKOSTENFREI 'aus !!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Unser Telefon: 089 /2011935

Mit der *ISS Furchtlos* fliegen wir weiter durch das All: Willkommen zum zweiten Teil des Starflight 1-Clue-Books

Starflight 1 Clue-Book Teil 2

In dieser Rubrik der Power Tips werden wir exklusiv für Euch sog. "Clue Books" ins Deutsche übersetzt abdrucken. Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den jeweiligen Spielefirmen zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures. So gibt es z.B. Clue Books für "Pool of Radiance", "Curse of the Azure Bonds", "Bard's Tale 1 bis 3", "Ultima IV und V", "Zak McKracken" und "Maniac Mansion" und viele Sierra-Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Bücher auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute fahren wir fort, das Raumschiff "ISS Furchtlos" auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls von Starflight 1 zu begleiten.

Kapitän's Log, Sternenzeit 04.06.4620 13:00.25

Wir haben einen Planeten direkt zwischen dem Gebiet der Mechans und der Veloxi entdeckt. Dieser Planet wird von einer mysteriösen Drohne bewacht. Eine andere Drohne bewacht den innersten Planeten des oberen Systems von dem Doppelstern, ganz in der Nähe. Diese Planeten müssen von großem Wert sein, wenn sich jemand die Mühe macht und sie bewachen läßt! Wie auch immer, wir sind nicht gut genug ausgerüstet, um herauszufinden, wie hoch der Wert ist. Haben wieder ein Wurmloch gefunden. Diesmal bei 123,127. Es transportierte uns nach 128,143. Das ist sehr nahe an dem Planeten, den die Nachricht auf dem zweiten Planeten des Systems 123,101 erwähnte. So näherten wir uns dem vierten Planeten des Systems bei 118,146 und fanden dort einen wunderschönen Dodecahedron-Artifakt in einer Ruine bei 16Sx20W.

Wir fanden außerdem eine alte Nachricht über ein gestohlenes Schutzgerät, eine sog. Cloaking-Device. Die Spur des Diebes führt zum System 68,66.

Kapitän's Log, Sternenzeit 22.06.4620 15:18.55

Wir hatten ungewöhnlich häufigen Kontakt mit Aliens auf unserem Heimweg zum Sternenhafen. Der Grund dafür wurde ersichtlich, als wir unser Dodecahedron-Artifakt im Hafen analysieren ließen. Am liebsten würden wir dieses kleine interessante Gerät behalten, nur leider brauchen wir dringend das Geld, das wir dafür bekommen, um das Training für Navigator Phenocti und Kommunikations-Offizier Falerion bezahlen zu können. Wir verbesserten die Ausrüstung der **Furchtlos** mit dem Geld, das wir von der Kolonisations-Behörde bekommen haben (gute Motoren, Waffen, Defensiv-System). Wir sind für unseren nächsten Ausflug gerüstet, aber erst, nachdem die Crew einen kleinen Heimat-Urlaub gemacht hat.

Kapitän's Log, Sternenzeit 29.06.4620 23:42.02

Phenocti fand ein Wurmloch bei 126,87, das uns sehr nahe an den Ort brachte, von dem der merkwürdige Hilferuf ausgehen soll, von dem uns die Velox erzählt haben. Wir befinden uns direkt am Ausgang des Wurmloches bei 173,88 und wollen jetzt versuchen die Quelle des Hilferufs zu orten.

Wir fanden das Funkfeuer, das den Hilferuf ausstrahlte, im Orbit des ersten Planeten des Systems bei 175,94. Hier entschlüsselten wir auch das Rätsel um die Mechans. Diese Androiden waren ausgesandt worden, um Welten für das Projekt Noah zu finden, ein Kolonisations-Projekt der Alten.

Nachdem die Androiden eine Welt namens "Heaven" für die Kolonisierung vorbereitet hatten, warteten die Roboter auf die Ankunft der Noah 9-Kolonisten. Die Kolonisten sind nie an ihrem Ziel angekommen; ihr Schiff hatte eine Fehlfunktion, die sie zur Notlandung auf diesem Planeten zwang. Der Grund für die Fehlfunktion des Schiffes war Sabotage. Unser erster Offizier McGuin meint, daß sich dieser Planet zur Kolonisierung eignen würde und so senden wir eine Nachrichten-Drohne.

Kapitän's Log, Sternenzeit 05.07.4620 20:34.21

Wir untersuchten das umliegende Gebiet sehr gründlich, bis uns ein bevorstehender Sternenkollaps zum Verschwinden zwang. Der erste Offizier McGuin bekommt eine Belobigung dafür, daß er uns rechtzeitig von dem Zustand des Sternes gewarnt hat — ohne diese Warnung hätte Interstel jetzt einen Raumschiff-Prototyp weniger. Wir identifizierten und markierten eine ganze Reihe weiterer Wurmlöcher und addierten die Vermerke zu unserer wachsenden Kollektion von Navigationsdaten.

Wir fanden ein recht ungewöhnliches Vier-Sonnen-System bei 164,85. Innerhalb dieses Systems fanden wir einen Planeten, der sich für Kolonisten eignet. Jetzt kehren wir zum Sternenhafen zurück.

Kapitän's Log, Sternenzeit 25.07.4620 10:12.34

Alle Mitglieder meiner Besatzung sind nun auf das Maximum ihrer Möglichkeiten trainiert. Die **Furchtlos** hat ver-



besserte Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten und wieder bessere Motoren bekommen. Jetzt werden wir die Mechans besuchen und wollen versuchen, mit ihnen zu kommunizieren.

Kapitän's Log, Sternenzeit 28.07.4620 23:24.03

Als wir uns dem System 145,107 näherten, trafen wir wieder auf Mechans. Jetzt, mit genügend Hinweisen und Tips ausgestattet, überzeugen wir sie davon, daß wir die lange verlorene Noah 9 sind. Wir überzeugten sie, daß wir Gruppe 9 sind, nicht Layton verehren, und daß es richtig sei, jetzt von Code Blau auf Code Rot umzuschalten. Sie konnten unsere Fragen gar nicht schnell genug beantworten! Das Noah-Projekt war ein Verzweiflungsplan, um die menschliche Rasse vor der Vernichtung zu bewahren. Ausgedacht wurde er von einer Gruppe von Wissenschaftlern, die sich selbst als "The Institute" ("Das Institut") bezeichneten. Diese Wissenschaftler waren von der Existenz einer sich ausbreitenden "Todeszone", einer gesteigerten Instabilität von Sternen, überzeugt. Das Institut sandte Roboter aus, um überlebensfähige Planeten zu finden, dort Untergrundkolonien zu errichten und das umliegende Gebiet so lange zu schützen, bis die Kolonisten eintrafen. Der vierte Plantet dieses Systems, Heaven, ist der Planet, den die Mechans bewachen, bis die Noah 9 Gruppe erscheint und ihn in Besitz nimmt. Da der Wert dieses Planeten, für Menschen die schon runde 1200 Jahre tot sind, fraglich ist, werden wir ihn in Beschlag nehmen. Der Planet eignet sich hervorragend zur Kolonisation. Kein Wunder, hat doch jemand diesen Planeten für uns warmgehalten — über tausend Jahre lang.



Jetzt wollen wir die beiden Planeten untersuchen, die von diesen merkwürdigen Drohnen bewacht werden. Selbst die Mechans wissen nichts darüber. Es ist frustrierend, aber wir kommen nicht an den Wächtern vorbei.

Die Mechans erzählten uns, daß sich neben einem Sternensystem namens Mardan das alte Sol-System in der Pythagoras-Konstellation befinden soll. Wir sind neugierig, zu erfahren, ob der Planet Erde existiert oder nicht. Möglicherweise haben wir dazu bald Gelegenheit!

Wir kehren zum Sternenhafen zurück.

Kapitän's Log, Sternenzeit 04.08.4620 11:49.55

Die **Furchtlos** wurde nun mit den schnellsten und besten Motoren ausgestattet, die Interstel auf Lager hat. Phenocti erzählt mir, daß das unseren Spritverbrauch weiter reduzieren wird, und daß wir nun noch weitere Reisen machen können.

Wir werden morgen starten.

Kapitän's Log, Sternenzeit 10.08.4620 22:12.49

Wir kehrten zu dem mysteriösen Planeten zurück, der von diesen Drohnen bewacht wird. Es sind Geräte der Veloxi — natürlich, es ist Veloxi Territorium. Nach vielen Zusammenstößen mit Veloxi, vielen Tributzahlungen und krankmachenden Unterwürfigkeitsbezeugungen (zum großen Vergnügen von Phenocti und Vetufixi), haben wir endlich freundschaftliche Beziehungen mit den Veloxi aufgenommen. Sie schalteten ihre Energieschirme ab und gaben uns viele nützliche Informationen.

Um an den Wächter-Drohnen vorbei zu kommen, müssen wir die Fragen korrekt beantworten, die der Wächter stellt. In den Tagen des alten Imperiums hatten die Veloxi ein besonderes Gerät zur Kommunikation mit den Drohnen. Den sog. "Ellipsoid focusing Stone". Dieser Stein wurde von einem Raumpiraten namens Harrison gestohlen und die Veloxi mußten auf die weniger effiziente Hochfrequenzkommunikation nach Bienenart zurückgreifen.

Wenn es mir möglich ist, werde ich ihnen den Stein zurückbringen.

Erstmal freundlich gesonnen, erweisen sich die Veloxi als überaus nützlich und informativ. Zur ihrer Belustigung tauschen sie Farbenwitze mit Bethamial aus und laden uns ein, ihren heiligen Planeten Sphexi zu besuchen. Dieser Planet ist die Heimat des "Most Magnificent Hexagon". Was immer das auch sein mag, ich glaube, daß es unser nächstes Ziel sein wird.

Kapitän's Log, Sternenzeit 13.08.4620 20:34.31

Wir besuchten Sphexi (132 165). Dort sammelten wir eine ganze Menge Endurium auf und einen "Crystal Orb". Ich bin sehr betrübt darüber, daß wir etwas von unseren Freunden gestohlen haben, aber meine Mannschaft erinnerte mich daran, daß es unsere Mission ist, alle Rassen vor der Zerstörung zu bewahren. Wir werden den Kristall also behalten, vielleicht wird er uns bei der Erfullung unserer Aufgabe dienlich sein. Es würde mich nicht wundern, wenn die Veloxi anderen Leuten erzählen würden, daß der Pirat Max Zarfleen es gewesen ist, der Ihnen Ihr "Kleines Ei" gestohlen hat. Ich glaube nicht, daß ich mich nun wie ein Pirat fühle.

Wir näherten uns beiden Planeten, die von diesen Veloxi-Wächter-Drohnen umkreist werden. McGuin befindet beide Planeten als kolonisierbar und so senden wir eine Nachrichtenkapsel an Interstel. Auf einem Planeten (die erste Welt des Systems 143,115) fanden wir etwas höchst Bemerkenswertes.

Interstellare mehrdimensionale Störungen machen es uns leider nicht möglich, die Bordbucheintragungen der **ISS Furchtlos** in dieser *POWER PLAY*-Ausgabe weiter zu verfolgen. Doc Bobo meint, daß erst in ca. vier Wochen der nächste Teil der Abenteuer von Max und der **ISS Furchtlos** erscheinen wird. *mh*

CLUBS

Amiga Club Eppingen

Er ist noch ganz "frisch". Seine 15 Mitglieder beschäftigen sich vornehmlich damit, ihre Amiga-Grundkenntnisse auf ein einheitliches Niveau zu bringen. Sie sehen ihre Hauptaufgabe darin, die Vorzüge des Rechners allen zugänglich zu machen, die Interesse dafür anmelden. Sie sind in ihrer Mailbox unter folgender Nummer zu erreichen: 07262-4679.

Ihre aktuellen fünf Lieblingsspiele sind:

1. It came from the Desert
2. Shadow of the Beast
3. Gunship
4. North & South
5. Greats Courts

Diese Spiele mögen sie überhaupt nicht:

1. Battle Valley
2. Conflict Europe
3. Indiana Jones 3 (Action)
4. Bio Challange
5. The Games "Summer Edition"

Hallo Clubfreunde!

Endlich ist sie da: *Eure* Seite im Heft: Hier habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren: Wo sie zu finden sind, welche Leistungen sie ihren Clubmitgliedern anbieten und wo ihre Schwerpunkte liegen.

Jeden Monat geben wir einigen Clubs die Gelegenheit, sich etwas genauer vorzustellen. Dazu werden sie vorher von der Redaktion *POWER PLAY* angeschrieben. Also keine Angst: Es kommen ganz sicher alle einmal dran. *up*

Der Club

Der Softwareversand Joysoft formte Ende des Jahres 1989 den neuartigen Computerclub **Der Club**. Hervorstechendstes Merkmal dieses Clubs ist, daß er einige große Softwarefirmen und Distributoren Deutschlands der Clubidee verpflichten konnte (Electronic Arts, Rainbow Arts, Softgold, Microprose, sowie die Distributoren Rushware, Bomico).

"Der Club" wird von den Firmen mit Demoversionen neuer Spiele versorgt, die für Mitglieder zu günstigen Preisen zur Verfügung stehen. Außerdem garantiert das Versandzentrum Joysoft einen "taggleichen" Versand von lieferbaren Computerspielen. Über die im Jahresbeitrag enthaltenen Leistungen hinaus, ist "Der Club" als Kommunikationsplattform gedacht. Und um die Orientierung der Mitglieder zu erleichtern, entscheidet sich jedes Mitglied beim Eintritt für ein oder zwei Spezialgebiete. Hierzu erhält man Erkennungssticker, die die Vorlieben der Mitglieder sichtbar machen und somit den Kontakt erleichtern sollen. (Geplante Fachbereiche: Anwendungen, Hardware, DFÜ, Literatur, Computermusik, Computergrafik, Programmierung, Video und Computer, Beruf, Schule.)

Als besonderes "Leckerle" bietet Joysoft seinen Spezialkatalog an. In ihm werden über hundert Spiele, die zuvor unbeeinflußt vom Joysoftteam getestet wurden, beschrieben und gewertet.

Alle, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

Double Trouble
Computertyp: Sega, Nintendo
Leistungen: 1 x wöchentlich 4 Stunden eine Hotline
Clubzeitung (alle drei Monate)
stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: Alles um Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 20 Mark
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herendorf & Andreas Metter
Burgerstr. 29
1000 Berlin 47

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Monatlich ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme, PD-Service
Schwerpunkte: Alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Suidbroekstr. 17 B
2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.
Computertyp: Alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Händlern, Programmiersprachen-Schulung; Anleitungs- und Informationsbibliothek, Mailbox
Schwerpunkte: eher ernste Computer-Anwendungen
Mitgliedsbeitrag:
Schüler, Azubis etc., 2 Mark
Alle anderen, 4 Mark
Anschrift: Der Computer-Club e.V.
Postfach 1104
3057 Neustadt

Der Club
Computertyp: Alle Computertypen
Leistungen: Club T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests,
Kostenlose Clubmailbox, Clubhotline, zweimonatliches Clubmagazin,
Schwerpunkte: Bildung von Fachbereichen, gegenseitige Hilfestellung
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark Jahresbeitrag
Anschrift: Joysoft
Gabriele Hartmann
Gottesweg 157
5000 Köln 41

VGC — VideoGamblers
Computertyp: Sega Master System, Nintendo, Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Club Journal
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: jährlich 70 Mark
Anschrift: Andreas Knauf
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2
02202/37609

Videospielclub Joystick
Computertyp: Nintendo, Sega Master System, Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Spieletests, Wettbewerbe, Hitparaden
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel Club Joystick
Hauptstr. 8
5429 Reckenroth
06120/7294

Copy Soft
Computertyp: C 64; C 128
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spiele-Programmierung in Basic
Mitgliedsbeitrag: Keiner
Anschrift: Copy Soft
Am Kleehagen 61
5788 Winterberg 5

Wittener Computer Club
Computertyp: Amiga, C 64, C 128
Leistungen: Clubtreffen, Clubzeitung, Programmiergruppe, Sammelbestellungen Kleinanzeigen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark, Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimstr. 60
5810 Witten 5

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS
Computertyp: C 64; Amiga
Leistungen: Fachbibliothek, wöchentlicher AGDS-Treff
Schwerpunkte: Information und Hilfestellung für Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

Amiga Club Eppingen
Computertyp: Amiga
Leistungen: wöchentliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga
Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen-Rohrbach

NINTENDO CLUB
Computertyp: Nintendo; PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: NINTENDO CLUB
Herzog-Otto-Str.4
8200 Rosenheim

The best players
Computertyp: C 64
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spielen, Spiele programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: The best players
Christian Neusser
Waldarichstr. 8
8523 Baiersdorf

Off Videospielclub
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Leistungen: monatl. Videospielmagazin
Schwerpunkte: Tests, Spieletips, News
Mitgliedsbeitrag: ist im Magazinpreis enthalten
Anschrift: Off Videospielclub
Uwe Kraft
Peter-Schneider-Str. 6
8700 Würzburg

Computerclub Dillingen
Computertyp: Amiga, C 64, Atari ST, MS-DOS
Leistungen: BTX- (Nr. 090718116)
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: vierteljährlich 15 Mark
Anschrift: PC-Engine Club No 1
Wolfgang Schändle
Postfach 322
8938 Buchloe

Blue Danube ATARI Club
Computertyp: Atari ST/XL/XE und VCS 2600
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung
Schwerpunkte: Einsteiger-Hilfen, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 300 öS (entspricht etwa 30 Mark)
Anschrift: Blue Danube ATARI Club
Dieter König
Jaxstr. 6
A-8642 St. Lorenzen
03864/2545

Shinobi

Auch hier gibt's zum Glück für alle Kämpfer eine Level-Anwahl: Wenn sich das Titelbild komplett aufgebaut hat, drückt man das Joypad nach unten und gleichzeitig Knopf „2". Anschließend erscheint das Auswahl-Menü. *hf*

Galaxy Force

Unverwundbar bei der 3D-Weltraumballerei? Kein Problem. Einfach im Titelbild siebenmal <PAUSE> drücken. Der Schutzschirm kann jetzt nicht mehr geschwächt werden, und das Schiff geht folglich nicht mehr hops. Übrigens kann man sich so relativ leicht alle Levels anschauen. *hf*

Ghostbusters

Mehr Kapital für die Geisterjagd wäre schon nicht schlecht. Mit folgenden Konto-Nummern steigt man gleich als Deluxe-Jäger ins heiße Geistergeschäft ein. Der Name des Spielers lautet "JON". *hf*

488	756	4709	$12200
902	388	6921	$26400
768	074	2587	$57400

Double Dragon

Normalerweise kann man nur in den ersten drei Levels nach Verlust aller Leben "Continue" anwenden. Wenn man jedoch im vierten Level zu Beginn mit der Spielfigur 30mal hochspringt, kann man in den folgenden Levels so oft Continue anwenden wie man will. *hf*

Zaxxon 3D

Im Titelbild die <PAUSEN>-Taste drücken. Es erscheint ein Menü, in dem man den 3D-Effekt sowie einige weitere Nettigkeiten einstellen kann. *hf*

Goonies II

Benutzt folgende Spiele-Codes, und Ihr könnt schon mal etwas weiter ins Spiel hineinschnuppern. Beim letzten Code ist das Spiel fast fertig gelöst. *hf*

```
L'O N258 4ZR MOOY
E'O N2U- '7" ''"N
340 N2'V 'W" 3G!Y
```


Alle Zaubersprüche zu "Chaos strikes back"

Nr.	Spruch	Wirkung
9	OH VEN	- erzeugt eine nicht allzu starke Giftwolke.
10	YA IR	- ein guter, magischer Schild schützt die Party.
11	FUL IR	- der Standard-Killer, den man in der Hitze des Gefechts schnell klicken kann. Er [illegible] einen Feuerball auf den Feinde.
12	ZO VEN	- Ein Gift-Molotow-Cocktail. Er explodiert, wenn er geworfen wird. Leider wird die Flasche ebenfalls vernichtet.
13	FUL BRO KU	- Ku-Trank. Gibt einem Party-Mitglied vorübergehend mehr Kraft.
14	FUL BRO NETA	- Ein Schild aus Feuer erscheint.
15	YA BRO ROS	- Der Orientierungs-Spruch: Die Party läßt magische Fußspuren zurück.
16	OH BROS NETA	- Ros-Trank: Man bekommt vorübergehend mehr Dexterity.
17	YA BRO DAIN	- Neta-Trank. Der Spieler bekommt vorübergehend mehr Vitality.
18	YA BRO DAIN	- Dain-Trank. Das Party-Mitglied bekommt vorübergehend mehr Wisdom.
19	OH EW RA	- Man kann kurzzeitig durch einen Tunnel sehen.
20	OH KATH RA	- schleudert einen Pfeil aus Feuer auf die Gegner.
21	OH IR RA	- Die perfekte Alternative zum ewigen "FUL": Ein langanhaltendes magisches Licht [illegible].
22	ZO KATH RA	- Ein sehr leichtes magisches Objekt erscheint.
23	ZO BRO RA	- Ee-Trank. Er restauriert Mana, ist allerdings nicht sehr wirksam.
24	DES IR SAR	- Ist's zu hell? Dieser Spruch erzeugt Dunkelheit.

CHAOS STRIKES BACK

ATARI ST · AMIGA

Hier ein paar Verhaltensregeln für Magier-Frischlinge und Zauberkünstler. Generell gilt:

– So oft zaubern wie nur irgend möglich. Je mehr man übt, desto schneller erreichen die Party-Mitglieder einen hohen Magie-Level und können so stärkere Sprüche von sich geben.

– Bevor man in den Kampf geht, schon einige passende Zaubersprüche anklicken, kurz schlafen und warten, bis sich das Mana restauriert hat. Dann kann man frisch gestärkt vorrücken.

– Viele Sprüche lassen sich "konservieren", wenn man dem Zaubernden eine Flasche in die Hand gibt. *al*

Alle Zaubersprüche zu "Chaos strikes back"

1.	FUI	– erzeugt ein magisches Licht, das aber nur kurz anhält.
2.	VI	– gibt einem Charakter Lebenspunkte zurück. Man braucht dazu eine Flask (erzeugt einen Trank).
3.	YA	– erhöht den Stamina-Wert.
4.	ZO	– Manche Türen lassen sich mit diesem Spruch öffnen.
5.	VI BRO	– heilt einen vergifteten Charakter. Man braucht eine Flask.
6.	YA BRO	– Ein magischer Schild umgibt die Party.
7.	DES VEN	– Ein Giftball wird auf die Feinde geschickt.
8	DES EW	– Besonders praktisch bei Geistern aller Art: Er zerstört alle unangenehme nichtmaterielle Wesen.

SEGA-MASTER-SYSTEM

Time Soldiers

Drei Continues sind bei "Time Soldiers" nicht gerade viel. Es gibt aber eine Möglichkeit, darüber hinaus noch welche dazu zu bekommen. Wichtig ist, daß man dazu alleine spielt: Wenn alle drei Leben aufgebraucht sind, drückt man auf Joypad 2 einen Knopf und steuert fortan diesen Spieler. Dieser hat dann auch drei Continues zur Verfügung. *hf*

Global Defense

Erstens spielt sich mit zwei Spielern einfacher und zweitens bringt's im Team auch gleich mehr als doppelt so viel Spaß. Schaltet die Konsole ein und wartet, bis der "Global Defense"-Schriftzug erscheint. Drückt jetzt Joypad 2 nach rechts und gleichzeitig Knopf <2>. Spieler 1 steuert das Fadenkreuz, Spieler 2 den Satelitten. Obendrein hat man noch ein automatisches Dauerfeuer. *hf*

Secret Command

Eine besonders effektive Waffe erhält man, wenn mit einem Schuß gleich vier Gegner auf einen Streich erledigt werden. Feuert mit dieser eine Pfeilgranate ab, werden alle sichtbaren Gegner auf dem Bildschirm eleminiert. Die Waffe verliert man natürlich, wenn ein Leben flöten geht oder der nächste Level erreicht wird. *hf*

Altered Beast

Viermal kann man maximal beim zuletzt gespielten Level weitermachen. Die Tabelle gibt Auskunft darüber, was man zu tun hat, um den Level an der gleichen Stelle fortzusetzen. Mehr als vier Continues funktionieren allerdings nicht. *hf*

1 mal	oben links und beide Feuerknöpfe
2 mal	unten links und beide Feuerknöpfe
3. mal	unten rechts und beide Feuerknöpfe
4. mal	oben rechts und beide Feuerknöpfe

Mit obigen Tastenkombinationen kann man bei "altered Beast" bis zu viermal Continue machen



Heft 4/90

Herausstrennen und Sammeln!

Vor Euch liegt die 2. Ausgabe der "reformierten" Power-Tips. Wer ein umfassendes Nachschlagewerk haben will, trennt die Seiten vorsichtig heraus und heftet sie ab. So bekommt Ihr mit der Zeit ein komplettes Nachschlagewerk, um das Euch so mancher beneiden wird.

Der "Tip des Monats" mit seinem 500-Mark-Geldpreis geht diesmal an Thomas Weiser aus Gießen, der tolle Karten zu "Interphase" schickte. Viel Spaß damit! *al*

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats

Interphase

Zwölf Levels hektischer Action und scharfen Grübelns sind in "Interphase" angesagt. Thomas Weiser aus Gießen schickte uns akribisch genaue Karten und eine feine Lösung. Damit muß man sich nicht erst umständlich auf der Karte im Spiel orientieren. Noch eine kleine Anmerkung aus der Redaktion: Die digitalisierte "Kaf-E" ist die Mirrorsoft-Pressesprecherin Kathy Campos — daher also die Namensähnlichkeit...

Level 01

Die Lösung des ersten Levels ist im Handbuch beschrieben.

Level 02

Level 2 ist ganz einfach. Man stellt zuerst den rechten Turntable nach oben und schickt Kaf-E nach rechts, wenn sie sich meldet. Der Robot läuft nach oben, sobald sie das Pressure Pad erreicht hat und verabschiedet sich auf dem Electrified Floor. Der Rest ist so einfach, daß man wohl auf eine Erklärung verzichten kann...

Level 03

Jetzt wird's schon schwieriger (daher gibt es auch eine Extrahilfe auf der Karte). Gefährlich sind nur die beiden Robots in der "Entry Zone". Um den linken auszuschalten, schickt man Kaf-E nach unten über das Pressure Pad, danach sofort nach oben und leitet sie nach rechts, sobald sie am oberen Turntable angelangt ist. Diesen stellt man sofort wieder nach links. Robot Nummer 1 läuft dann hilflos zwischen Turntable und Lift hin und her. Mit Nummer 2 wird man genauso fertig: Kaf-E hinunter, hoch, nach rechts und Turntable nach links. Der Robot gesellt sich zum ersten. Kaf-E läuft dabei über ein Pressure Pad, das den dritten Robot losschickt. Natürlich ist man schnell genug, um den Turntable rechts der "Entry Zone" nach links zu stellen, um Kaf-E loszuschicken, und sofort wieder nach rechts zu drehen. Nun hat man auch noch genug Zeit, um die Kamera auszuknipsen — der Rest ergibt sich von selbst.

Level 04

Das ist der schwierigste Level (leider!) im ganzen Spiel und beschäftigt den Spieler etliche Stunden. Als zusätzliche Hilfe sind hier die Stockwerke, in denen sich die einzelnen Gegenstände befinden, auf der Karte eingezeichnet (solche Angaben finden sich z.T. auch noch auf anderen Karten wieder). Es kommt darauf an, Kaf-E immer eine Nasenlänge voraus zu sein, so daß sie nach Möglichkeit an keiner Tür warten muß. Das verlangt schon etwas Planung (und Glück). Außerdem reicht die Zeit während der Jagd wohl kaum aus, um auch noch Energie zu tanken...

Sobald man den Lift verläßt, jagt man zur Tür im Stockwerk 0 und öffnet sie. Danach geht es sofort in den fünften Stock, um die Kamera auszuschalten. Wenn der Robot schon losgelaufen ist, hat man keine Chance. Sodann bläst man noch die Tür in diesem Stockwerk weg und saust in die zweite Etage. Dort öffnet man beide Türen und erledigt dann alle im dritten, danach im siebten Stock. Jetzt kann man es etwas ruhiger angehen lassen und öffnet die restlichen Türen der Reihe nach. Mit etwas Glück hat man sogar noch Zeit zum Tanken, bevor man Kaf-E in den Lift folgt.

Zum Öffnen der Türen sollte man den Laser nehmen. Die Raketen fliegen nämlich nicht weiter, wenn man sie abfeuert und dann das Stockwerk verläßt! Außerdem sollte man jede Tür abballern, die man sieht, auch wenn sie noch nicht an der Reihe ist.

Level 05

Auf den ersten Blick sieht alles furchtbar schwierig aus, ist es aber nicht. Wenn Kaf-E am Turntable angekommen ist, schaltet man zuerst die Kamera aus und öffnet die Tür. Nun kann man das Mädel bedenkenlos nach oben schicken. Am nächsten Turntable gilt es, den Robot zu beschäftigen: Turntable hoch, dann sofort wieder nach unten stellen — der Lümmel wird spazieren geschickt. Kaf-E darf jetzt nach links. Um den nächsten Robot auszuschalten und das lästige High-Voltage-Feld auszuknipsen, vergewissert man sich zuerst davon, daß der Turntable links von ihm nach unten zeigt. Ist das der Fall, schickt man Kaf-E nach unten und stellt sofort den Turntable nach links. Der Robot läuft nun los, kehrt um und wird auf den Electrified Floor geleitet. Nun ist der Weg zum Lift frei.

Level 06

Auch dieser Level ist nur halb so schlimm, wie er aussieht.

Am Anfang kommt es auf Geschwindigkeit an: Man muß die Tür auf Kaf-E's Weg schließen, bevor sie in der "Junction Box" dem vagabundierenden Robot in die Arme läuft. Nun hat man Zeit, um sich um die Turntables im "Grid Iron" zu kümmern. Dabei stellt man die ersten sechs in der zweitobersten Reihe nach oben. Die beiden rechts außen in Reihe 1 und 2 werden nach links gedreht. Jetzt öffnet man die Tür, an der Kaf-E wartet, genau dann, wenn der Robot darunter vorbeiläuft, und Kaf-E kann gefahrlos passieren. Nun schickt man sie durch die "Cascade" und kann sich zurücklehnen und zusehen, wie ein aufgescheuchter Haufen Robots ziellos durch das Gitter hetzt. Der Weg ist frei, und Turntable für Turntable bringt man Kaf-E (und ihr symbiontisches Anhängsel) dem Lift einen Schritt näher.

Level 07

Hier kann man sich am Anfang ruhig Zeit lassen. Wenn die Nachricht von Kaf-E kommt, schickt man sie am ersten Turntable nach oben und stellt ihn sofort nach links. Der erste Robot ist so schon einmal beschäftigt. Dann stellt man den dritten und vierten Turntable (von unten gesehen) hoch. Jetzt eilt man zu Kaf-E, die auf dem zweiten Turntable wartet und schickt sie nach oben. Anschließend sofort wieder nach

- = LIFT UP
- = LIFT DOWN
- = PRESSURE PAD
- = POWER
- = DOOR
- = CAMERA
- = ELECTRIFIED FLOOR
- = SECURITY DROID
- = TURNTABLE
- WORKSHOP
- = DATA FILE

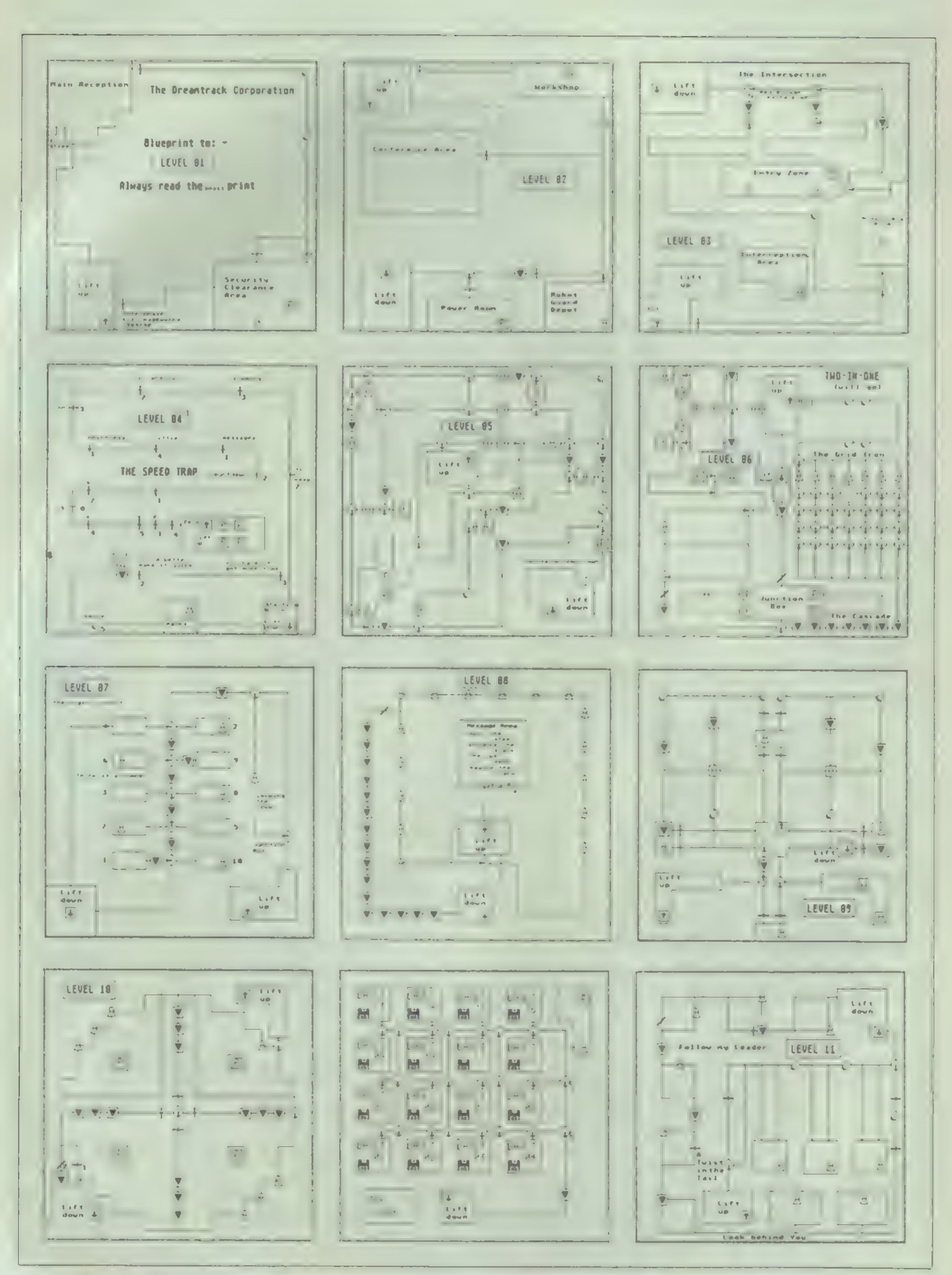
unten drehen! Der Robot in Kämmerchen Nr. 6 verabschiedet sich in Richtung "Lift down". Nun darf Kaf-E nach oben; der Robot aus Nr. 8 verschwindet nach unten. Um den Robot von Nr. 2 aus dem Häuschen zu locken, schickt man Kaf-E nach rechts. Nun befinden sich zwei Robots auf dem Weg zwischen dem obersten Turntable in der Reihe und dem "Lift down". Da man zwischen ihnen hindurch muß, ist es ganz praktisch, sie zu synchronisieren: den obersten Turntable nach rechts stellen und warten, bis beide in Raum 2 sind. Dreht man jetzt den Turntable wieder nach links, laufen beide gemeinsam zum Lift. Nun hat man genug Zeit, um Kaf-E zum fünften Turntable zu befördern und sie von dort aus nach oben zu schicken. Leider wird es doch noch etwas hektisch: Auf dem Weg wird der letzte Robot losgeschickt. Also gilt es, Kaf-E schon am Turntable rechts oben zu erwarten und sofort nach rechts zu schicken (Turntable wieder nach links drehen!). Jetzt ist der Weg frei.

Level 08

Auch dieser Level ist ganz einfach zu lösen, wenn man den Trick einmal heraus hat. Zunächst muß man wieder einmal schnell eine Tür schließen, um in Ruhe dem Robot-Gänsemarsch zusehen zu können. Der Trick besteht nun darin, ein paar von den Kerlen aus dem Takt zu bringen, so daß eine Lücke in der Reihe entsteht. Dazu lenkt man mit dem Turntable ab und zu einen Robot nach oben um und stellt ihn dann wieder nach links. Da der Weg durch die Lift-Lobby länger ist als der normale, schafft man es so, einen Teil der Robots übereinander laufen zu lassen. Nach ein paar Versuchen hat man den Bogen heraus und kann so eine Lücke von fünf bis sechs Robots erzeugen. Nun fliegt man zur Tür und öffnet diese, wenn der Anfang der Lücke vorbeikommt. Kaf-E läuft nun brav den Robots hinterher zum Turntable. Dort wartet man natürlich schon, wenn Kaf-E ankommt, und schickt sie zum Lift. Danach muß man den Turntable sofort wieder umstellen, sonst wird's eng im Aufzug...

Level 09

Hier muß man endlich mal wieder etwas nachdenken. Zunächst stellt man den rechten Turntable im mittleren Raum nach unten, den darunter nach rechts. Nun darf man den Damen die Tür öffnen. Der Robot läuft zuerst vor ihr her und verabschiedet sich dann diskret und endgültig... Danach stellt man den linken der unteren Turntables nach unten und öffnet Kaf-E die Türen, an denen sie wartet. Ist sie im mittleren Raum angelangt, schickt man sie nach links. Nun öffnet man zuerst die untere Tür, dann die, an der sie wartet. Der Robot



Bewaffnet den Gleiter, heizt die Maus vor: Zwölf Levels spannungsgeladener Action warten auf Euch.

läuft nun brav den anderen hinterher. Jetzt muß nur noch der unterste Robot unschädlich gemacht werden. Dazu bedarf es eines Umweges: Kaf-E wieder nach oben schicken und die Türen auf ihrem Weg wegpusten. Das Pressure Pad ganz links löst den letzten Robot aus — freie Fahrt!

Level 10

Geschwindigkeit ist (k)eine Hexerei! Man muß sofort die erste Tür schließen, sonst läuft man dem Robot direkt in die Arme. Wenn das geklappt hat, darf man seine Hände aber nicht in den Schoß legen: schnell zum zentralen Turntable sausen und ihn nach rechts stellen. Nun stelle man die Turntables auf der rechten Seite beide nach oben. Um Kaf-E zu befreien, braucht man eine Tür — und in diesem Level gibt es keinen Workshop! Am besten borgt man sich die Tür, die auf der Karte direkt nebenan liegt; die braucht sowieso niemand. Nun öffnet man sie und läßt Kaf-E bis zum Zentral-Turntable. Die Tür rechts davon kann man ruhig auch schon öffnen. Mittlerweile sind die drei Robots links oben auch schon losgelaufen und tummeln sich mit dem vierten vor dem Lift. Schickt man Kaf-E weiter nach rechts, gesellt sich bald noch ein fünfter dazu. Jetzt braucht man die Jungs nur noch aus dem Stall zu lassen (Turntable vor dem Lift nach links stellen) und hat genug Zeit, Kaf-E zum Aufzug zu führen.

Level 11

Auch hier muß man wieder fix reagieren. Es gilt, Türen zu öffnen und Kameras auszuschalten, bevor Kaf-E sie erreicht. Das Ganze ist zum Glück nicht so hektisch wie Level 04 und ist gut zu bewältigen. Ist die Dame am ersten Turntable angelangt, schickt man sie nach links, die Robots aber nach oben. Vorher muß man natürlich die linke Kamera an der Querverbindung ausschalten. Vorsicht: Die Tür links oben ist bereits offen und die rechte Kamera auf dem Querweg schon ausgeschaltet. Der Rest ist ein Kinderspiel.

Top Floor

Die einzige Schwierigkeit bei diesem Level ist es, rechtzeitig den Turntable rechts oben hochzustellen. Der Robot läuft danach stupide auf und ab. Nun braucht es etwas Geduld, um durch Umstellen der Turntables Kaf-E von Raum zu Raum zu führen. Das Ganze ist etwas langweilig...

Wenn Kaf-E den Dreamtrack hat, bringt man sie wieder zum Aufzug.

Und das war's dann auch schon. Der Weg abwärts ist so einfach, daß man ihn nicht beschreiben muß. Das einzige Problem stellt das Raumschiff dar, das ab Level 05 auftaucht und ballert, was das Zeug hält. Aber auch das ist kein Problem, wenn man weiß, wie es geht. Da auf dem Rückweg kein Level schnelles Reagieren verlangt, kann man die Sache in Ruhe angehen und erst mal die anderen Bösewichter erledigen. Von dem Raumschiff droht keine Gefahr, da es uns nicht einholen kann. Man kann (und sollte) es sich sogar erlauben, unter den Energiebrücken zu tanken. Danach sucht man sich einen Kurs, auf dem man mit keinem anderen Gegenstand kollidieren kann und schaltet um auf "Blick zurück". Nun brennt man dem Raumschiff ein paar Raketen auf den Pelz. Mit etwas Glück trifft man auch; wenn nicht, fängt man es mit dem Traktor Beam ein, schaltet auf Sicht nach vorne und bremst ab — wenn's auch schwerfällt! Das Raumschiff umkreist uns nun und kostet uns einiges an Energie, wird aber durch den Beam so gebremst, daß es bald von den Raketen getroffen wird.

Etwas lästig ist auch der "Rochen", der die Gegenstände umkreist, die man auf der Karte fixiert hat. Aber auch das ist kein Problem: Man visiert ihn dann an, wenn er gerade den größten seitlichen Abstand vom umkreisten Gegenstand hat, feuert eine Rakete ab und bremst ihn mit dem "Traktor Beam". *al*



1. APU einschalten (Schalter L)
2. Öldruck-Regler (C) dreimal drücken
3. Benzinpumpe (Q) einschalten
4. Auf gefüllten Tank schalten (J)
5. Beide Magneten einschalten (I) Schalter ganz nach rechts drücken
6. Gas-Hebel ziehen (E)
7. Zündung einschalten (O)
8. Wenn das APU-Meter 300 zeigt, Zündungsknopf (N) drücken

B = APU-Meter

So werdet Ihr bei Indy mit dem Doppeldecker fertig

Indiana Jones and the last Crusade — the Graphic Adventure

Noch ein kleiner Nachtrag zu "Indiana Jones and the last Crusade — the Graphic Adventure": Willi Neufeld aus Schwäbisch Gmünd schickte uns die Gebrauchsanweisung für den Doppeldecker. Außerdem hat Robin Meyersiek aus Meerbusch weitere Wege gefunden, die dem Spieler eine Menge I.Q.-Punkte einbringen.

— In der Bücherei in Venedig gibt es in einem Regal links unten eine graue Lexikonreihe. In einem Band befindet sich eine Gebrauchsanleitung des Doppeldeckers. Mit ihm bringt man den Doppeldecker am Flughafen zum Starten, ohne die 175 Mark hinlegen zu müssen.

— Ein weiteres Buch findet Ihr in einem Regal unten rechts in einer braun-gelben, dicken Lexikonreihe. Es handelt von den italienischen Katakomben. Wenn Ihr in das Buch schaut, bekommt Ihr sofort die Karten zu den Katakomben.

— Den Betrunkenen in Schloß Brunwald solltet Ihr freundlich über das Schloß und ihre Wachen ausfragen.

— Der erste Soldat im ersten Stockwerk, der vor dem Rittersaal und den Uniformen patrouilliert, läßt sich in Indy-Wear überreden, indem man ihm einen Humpen Bier bringt. Er ist danach Euer "Saufkumpan" und läßt Euch immer passieren, solange Ihr ihm in Indy-Wear begegnet.

— Der Soldat, der im zweiten Stock vor der Treppe Wache schiebt, läßt sich ebenfalls breitschlagen, wenn man ihm in Indy-Wear gegenübertritt. Man sagt, daß man modische Lederjacken verkauft und mit einem Passierschein ins Schloß gekommen ist. Danach nimmt man eine Bestellung über 15 Mark (fürs Wacheschieben in kalten Nächten) entgegen.

— Im ersten Raum, den Indy im zweiten Stock findet, sollte er die Diener-Uniform anziehen. Mit der Uniform wartet man, bis sich der Soldat nach links in Richtung Kunstsammlung verdrückt. Danach schnell nach rechts gehen und den Schlüssel aus der Offiziersuniform nehmen. Umkehren, am Soldaten vorbei, sobald er sich abwendet, im nächsten Raum wieder Indy-Wear anziehen und unten die richtigen Offiziersuniform anziehen.

Anschließend gibt man dem Soldaten, als Offizier verkleidet, das Bild.

— Ihr könnt das Erste-Hilfe-Set bekommen, ohne den Soldaten umzuschlagen. Wenn Ihr auf der Treppe zum dritten Stock wartet, bis der Soldat nach links abbiegt, könnt Ihr jetzt das Erste-Hilfe-Kit nehmen. Ihr wartet vor dem unteren Raum, bis der Soldat auf Euch zukommt und vor Euch kehrtmacht. Jetzt kommt Ihr ungesehen in den dritten Stock.

— Dem Soldaten, der hinter der 50-Mark-Truhe steht, sagt Ihr im Offizierslook, daß Ihr im offiziellen Auftrag unterwegs seid.

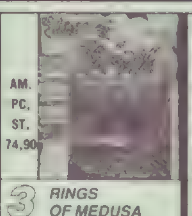
ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
Ace 2	-	-	A
Adventure of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality – City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale 1	L	P	-
Bard's Tale 2	L	P	-
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battle Hawks 1942	-	-	A
Battle Tech	L	P	A
Battles of Napoleon	-	-	A
[illegible]			A
Black Cauldron	L	-	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Chaos strikes back	-	-	A
Chrono Quest	L	-	-
Colonel's Bequest	L	P	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu Amiga/ST	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Lair Amiga	L	-	-
Dragon Wars	-	-	A
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Emperor of the Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure	L	P	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 49,90 DM	-	-	A
Goldregon's Domain	-	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Halloween	L	-	-
Hero's Quest	L	P	A
Hillsfar	-	-	A
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3	L	P	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef the Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
Kult	L	P	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	-	-	A
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	L	P	
Lurking Horror	L		
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	L	P	A
Maniac Mansion	L	P	
Mars Saga	L	P	A
Menace	L		
Might & Magic			A
Might & Magic 2			A
Millennium 2.2	L		
Miracle Warriors			A
Mortville Manor	L		
[illegible]			A
[illegible]			A
Neuromancer	L	P	
North American Civil War 2			A
Ooze	L	P	
Operation [illegible]			A
[illegible]			A
Pawn	L		
Phantasie 3			
Phantasy Star			A
Pirates	L		A
Platoon		P	
Police Quest 1	L		A
Police Quest 2	L		A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal			A
Populous	L		A
Ports of Call	L	P	
President is Missing			A
Project Firestart	L		A
Project Stealth Fighter			A
Questron 2	L	P	
Reach for the Stars			A
Red Lightning	L		A
Red Storm Rising			A
Rings of Medusa	L		
[illegible]	L	P	
[illegible]			A
[illegible]			A
[illegible]			A
Sentinel Worlds	L		A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs			A
[illegible]	L		
Shadow of the Beast	L	P	
[illegible]	L		
[illegible]	L	P	
Space Ace	L		
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
[illegible]			
[illegible]	L		A
[illegible]	-	-	A
[illegible]	-	-	A
[illegible]	-	-	A
[illegible]	-	-	A
Storm across Europe	-	-	A
[illegible]	-	-	A
[illegible]	-	-	A
[illegible]	-	-	A
[illegible]			A
[illegible]			A
[illegible]	L	P	A
[illegible]	L	P	A
[illegible]	L	P	A
[illegible]	L		
[illegible]			A
[illegible]			A
Wasteland	L	-	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
[illegible]	-	-	A
Zack Mc Kracken	L	P	A
Zork	L		

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

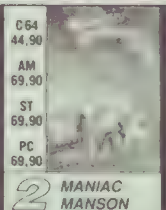
4. Knights of Legend	C64 69,90	PC 99,90
5. Dragon Wars	64	49,90
6. Space Ace	AM	114,90
7. Their finest Hour	PC	89,90
8. Sim City	64 44,90 / AM, PC	89,90
9. Space Rogue	C64 69,90	PC 99,90
10. Populous	AM, ST, PC	74,90

AM, PC, ST. 74,90



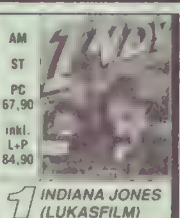
3 RINGS OF MEDUSA

C64 44,90
AM 69,90
ST 69,90
PC 69,90



2 MANIAC MANSON

AM
ST
PC 67,90
inkl. L+P 84,90



1 INDIANA JONES (LUKASFILM)



VISA

EUROCARD

MAN SPRICHT DEUTSH!

PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

Programm	System		Preis
Balance of Power 1990	AM, ST, PC		84,90
Bard's Tale III	64		69,90
Battle Chess	64		62,90
Battle Hawks 1942	ST, AM, PC		89,90
Battletech	AM, PC		89,90
Block Out	AM/PC		74,90
Bloodwych	AM, ST		74,90
Bloodwych Data Disc	AM		49,90
Bodo Ilgner's Super Soccer	C64 44,90	AM, ST	79,90
Bundesliga Manager	AM		64,90
Cluedo Masterdetective	AM/ST		54,90
Chaos strikes back	ST		74,90
Conqueror 3D	AM/ST/PC		74,90
Curse of the Azure Bonds	64 67,90 /	PC	77,90
Demon's Winter	64, AM, PC, ST		79,[illegible]
Dragons of Flame	AM, ST,		79,90
Drakkhen	AM, ST, PC		74,90
Elite	AM, PC, ST		79,90
Emperor of the Mines	AM		74,90
Falcon Mission deutsch	AM, ST		64,90
F 15 Strike Eagle II	PC		139,90
F 16 Combat Pilot	AM		79,90
F-16 Falcon	AM, ST		79,90
Fighter Bomber	AM, ST		84,90
Flugsimulator 2	AM, ST		94,90
Flugsimulator 3	PC		139,90
Flugsimulator 4	PC		109,90
Full Metal Planet	AM/ST/PC		74,90
Future Wars	AM		74,90
Goldregon's Domain	AM 79,90 /	64	79,90
Genius	AM		69,90
Grand Overt	AM		44,90
Great Court	AM, ST		79,90
Gunship	64, AM		79,9
Iron Lord	C64 54,90	AM, ST	79,90
It came from the Desert	AM (1 MB)		84,90
Kaiser	AM		119,90
Keef the Thief	AM, PC		74,90
Kick off Extra Time	AM, ST		39,90
Kick off	64, ST, AM		49,90
Kick Off Player Manager	AM/ST		64,90
Kingdoms of England	AM		79,90
Kult	AM, ST, PC		84,90
Microprose Soccer	64, AM, ST		84,90
North and South	AM, ST		74,90
Okolopoly	PC		149,90
Pharao	AM, PC		74,90
Pool of Radiance	64, AM, PC, ST		89,90
Project Stealth Fighter	64		79,90
Red Lightning	AM, ST, PC		89,90
Red Storm Rising	64		89,90
Rings of Medusa	AM, ST		74,90
Shadow of the Beast	AM		99,90
Stellar Crusade	AM, ST, PC		109,90
Star Command	AM, ST, PC		84,90
Storm across Europe	64		79,90
Stunt Car Racer	64 49,90 /	ST	74,90
Super Wonder Boy in Monster L.	AM		74,90
Sword of Aragon	PC		89,90
Swords of Twilight	AM		79,90
Time	AM		79,90
Turn it	AM		74,90
Twin Worlds	AM		74,90
Ultima III oder IV	64, AM, PC, ST		89,90
Ultima V	64, PC, ST		89,90
Windwalker	AM/ST/64/PC		84,90
Xenon II - Megablast	AM, ST		74,90
X-Out	AM/ST		69,90
Zak McKracken	64, AM, PC, ST		74,90

PC = IBM kompatibel ST = Atari ST AM = Amiga 64 = C64

ZUBEHÖR

Artikel	System	Preis
Nordic Power Modul	Amiga	198,–
Nordic Power Modul Super Freezer	C64	97,–
512 KB Speicher abschaltbar mit Uhr Megabit Chips	Amiga 500	229,–
Game Blaster Soundkarte (12stimmig incl. Sirphead)	PC	378,–
Ad Lib Soundkarte (11stimmig)	PC	548,–
Sound Blaster Soundkarte (24stimmig, 100% Ad Lib und Game Blaster-kompat.)	PC	598,–
Sega Monitorkabel (Monitortyp angeben)		39,90
3,5 Zoll Disketten-Laufwerk	Amiga	269,–
5,25 Zoll Disketten-Laufwerk	Amiga	339,–
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll		10 St. 15,90
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll		10 St. 9,90

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programm	System		Preis
Colonels Bequest	PC		134,90
Goldrush	AM,	PC, ST	99,90
Hero's Quest	PC		129,90
King's Quest I, II oder III	AM	PC, ST	79,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III)	AM,	PC, ST	99,90
King's Quest IV	PC	ST	109,90
King's Quest I, II, III u. IV zus.	PC	ST	199,90
Leisure Suit Larry I	AM	PC, ST	79,9[illegible]
Leisure Suit Larry II	PC,	ST, AM	99,90
Leisure Suit Larry Doppelp. (I u. II)	PC,	ST, AM	154,90
Leisure Suit Larry III	PC		139,90
Leisure Suit Larry Triplepack	PC		279,90
Manhunter New York	AM,	PC, ST	99,90
Manhunter San Francisco	PC	ST	109,90
Police Quest I	AM	PC, ST	79,90
Police Quest II	PC	ST	89,90
Police Quest Doppelpack (I u. II)	PC	ST	149,90
Space Quest I	AM	PC, ST	99,90
Space Quest II	AM	PC, ST	99,90
Space Quest III	AM	PC, ST	99,90
Space Quest Triplepack (I, II u. III)	AM	PC, ST	250,90

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Programm	System	Preis
Deluxe Paint II Enhanced	PC	279,00
Deluxe Paint III	AM	239,00
Devpac Ass. V 2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint 3	AM	189,00
Digi View Gold 4.0	AM	329,00
Documentum V.1.0	AM	139,00
Englisch	AM	44,90
Erdkunde	AM	44,90
Mathematik I + II	AM	44,90
Lotto	AM	49,90
Physik	AM	44,90
RGB Farbsplitter	AM	299,00
Sidmon	AM	84,90
TMFX Chris Hülsbecks [illegible]	AM	129,90
Turbo Print II	AM	89,00
X-Copy II	AM	44,90
X-Copy II inkl. [illegible]	AM	69,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SONDERANGEBOTE

Programmname		Amiga	Atari	C 64	PC
Amiga Power Pack (3 Disk)	D	29,90			
Bard's Tale I	D	29,90		34,90	
Bard's Tale I + Dungeon Wizard	D			49,90	
Card Sharks	D			14,90	
Clever & Smart	D	34,90			
Def Con 5	D			29,90	
Dungeon Wizard	D			29,90	
Earl Weaver Baseball	D				19,90
Elite	D			29,90	
Eye	D	19,90			
Fantasy Pack					19,90
Fireblaster	D	19,90			
Flight Path 737	D	19,90			
Footballer of the Year	D			19,90	
Football Manager			19,90	14,90	19,90
Frostbyte	D	19,90			
Gauntlet	D	19,90	39,90	19,90	
Goldrunner	D	29,90			
Hostages	D	39,90			
Kick Off	D	49,90	49,90		
Kick Off Extra Time	D	29,90	29,90		
Krout As	D	39,90			
Mercenary Compendium	D	39,90			
Navy Seal	D			34,90	
Ooze		29,90			
Oil Imperium	D	49,90	49,90	49,90	49,90
Phantasie III		39,90			
Pluto		19,90			
Populous Promised Lands	D	29,90	29,90		39,90
Raider of Europe		39,90	39,90		
Roadwars	D	24,90			
Seconds Out		19,90			
Skyblaster (3D)	D	19,90			
[illegible]		29,90			
Space Station	D	19,90			
Spitting Image	D	24,90			
Sports Spectacular					19,90
Starways	D	19,90			
Strike Force					19,90
Super Cycle	D			19,90	
Super Six (4 Disk)	D	39,90			
War Zone	D	19,90			
Warlock's Quest (ASM-HM)	D	29,90			
Whirligig	D	14,90			
World Games	D			19,90	
Zero Gravity	D	24,90			

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN	[illegible]	DM
LAGEPLÄNE	[illegible]	DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN		[illegible]

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfe	Spiele Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	[illegible]	[illegible]
Nachnahme	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Versandkostenfrei ab	45	99 DM

Hiermit bestelle ich

....

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Software-Test
- ❑ Programmbestellung
- ❑ Zubehör/Hardware
- ❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....

Straße

Wohnort

Telefon

Computer

Computer-Programmservice Frank Heidak
FRANZSTRASSE 7 • 5000 KÖLN 41

PD-Classics (Amiga)

ausgesuchte Public Domain selbststartend & virusfrei

Battlechess • Drivin' Force • Dyter 07 • Fiendish Freddy • Golden Goblins • Infestation • Jeanne d'Arc Bozuma • Jet • Lancaster • Legend of Faerghail • Oil Imperium • Populous • Powerdrome • Rallye Cross • Shadow of the Beast • Space Ace • Stryx • Tennis Cup • Walker • X-Out

Jedes Demo für 5,00 DM erhältlich – alle 20 zusammen kosten 89,00 DM



COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE **Frank Heidak**

Franzstraße 7 • 5000 Köln 41
Telefon 0221/407447, 406888 • Telefax 0221/401989
Kundendienst Lösungshilfen: 0221/402493

— Den Soldaten, der im dritten Stock vor dem Raum mit dem Hund patrouilliert, könnt Ihr überreden, wenn Ihr ihm sagt, daß seine Hosen nicht gebügelt sind und ein Fleck auf seiner Uniform ist, daß er Eure Zeit verschwendet und schleunigst aus dem Weg gehen soll. Er pariert, Ihr passiert.

— Wenn Ihr im zweiten Stock steht und den Gang links parallel zur Treppe zum dritten Stock saust, durchquert Ihr zuerst einen Raum und kommt dann zu einem Fenster, das Ihr mühelos öffnen könnt. Ihr geht nun draußen auf dem Fenstersims bis zum Fenster auf der rechten Seite. Dort geht Ihr wieder ins Schloß und drückt den Stein links neben dem Fensterrahmen nach draußen. Nun könnt Ihr Euch mit der Peitsche am Stein zum dritten Stockwerk schwingen. Hinter einem der drei Fenster findet Ihr Henry, hinter dem zweiten 75 Mark und hinter dem letzten nichts. *al*

Rings of Medusa

Die Ringe der Medusa hat Andrej Großmann aus Berlin gefunden und teilt allen verzweifelten Königssöhnen (und Töchtern) seine Tips mit.

— Am Anfang sofort den Kreditrahmen ausschöpfen und zwei Wagen mit je zwei Pferden kaufen.

— Die lukrativste Handelsroute ist von Incline Village nach Porttown. Von Incline nach Porttown Rinder, Schafe, Leinen und Sklaven transportieren. Umgekehrt mit Drogen und Fellen handeln. Damit Ihr nicht überfallen werdet, solltet Ihr möglichst dicht an der Küste entlangsteuern.

— Alle Gewinne immer fleißig auf ein Konto einer Bank einzahlen.

— Nach jedem erfolgreichen Geschäft abspeichern, damit der Frust nach einem Überfall nicht so groß ist.

— Wenn Ihr ein Kapital von rund 150000 angesammelt habt, legt Euch 100 Aufklärer zu. Damit seid Ihr über Feindbewegungen bestens informiert.

— Bei unfreiwilligen Konfrontationen erst einmal verhandeln.

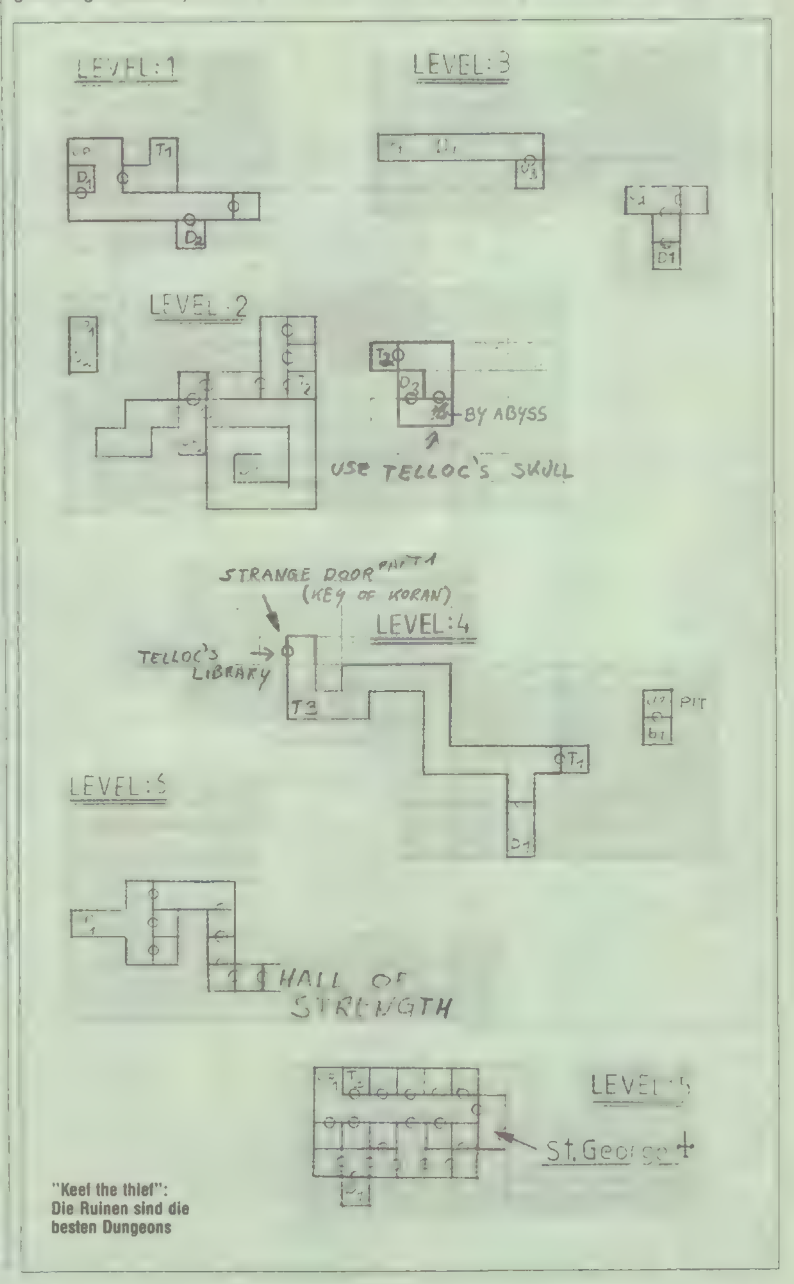
— Beim Kapitalstand von 250000 solltet Ihr Euch noch mehr Scouts zulegen und auf die Suche nach Bodenschätzen gehen.

— Nach Überschreiten der ersten Millionen (ungefähr 1500000) kauft Ihr Euch ein schnuckliges großes Schiff und besucht die vier Inseln. (Auf zweien davon sind übrigens Ringe versteckt.)

Die Koordinaten der drei Inseln, die außer Sichtweite zum Kontinent liegen, sind hier:

12'43 S 178'05 W
83'08 N 05'42 E
73'55 S 157'45 W

— Besonders lohnt sich der Handel mit der Insel 12'43 S 178'05 W. Alle Güter (außer Fellen) bringen einen anständigen Profit, so daß sich ein Besuch lohnt. Kaufen könnt Ihr hier sehr günstig Felle.



"Keef the thief": Die Ruinen sind die besten Dungeons

— Die Burgen und Städte sind gute Ziele, wenn Ihr sie erobern wollt. Zum einen werden die nicht angegriffen und haben meistens eine recht kleine Armee.

— Für die Armee sind besonders viele Bogenschützen und Artillerie nützlich.

— Infanterie: Troll, Oger, Riese, Orc
Kavallerie: Mensch
Artillerie: Gnom, Zwark
Aufklärer: Halbling, Gnom, Zwark
Zauberer: Gnom
Bogenschüzen: Elf, Halbling, Gnom

Andrej hat darauf verzichtet, die Koordinaten der Ringe bekanntzugeben — denn sonst wäre der Spielspaß ja nicht mehr so groß. *mh*

Keef the Thief

Johann Rafezeder aus Linz, hat sich als Langfinger in dem Rollenspiel "Keef the Thief" behauptet und uns seine Lösungstips zugesandt.

— Da unser Held Keef ja ein Dieb ist, sollte er von seinen Fähigkeiten ausgiebig Gebrauch machen. Vor allem in der Stadt lohnt sich das Stehlen, denn der ortsansässige Hehler zahlt anständige Preise für Diebesgut.

Mit dem so erworbenen Vermögen müßt Ihr Euch nun eine anständige Ausrüstung zulegen, die für das weitere Spiel entscheidend sein wird. (Knife, Rope usw.)

— Besorgt Euch auf alle Fälle (legal oder illegal) mindestens eine Distanzwaffe.

— Laßt Blumen sprechen: Der Prinzessin die "Flowers of Mem" überreichen und schon dürft Ihr Euch im Palast umsehen. Dort gibt es neben Geheimtüren viele feine Items zu finden. (Arm of Wealth, Shard of Mem)

— Im Norden den Brückenwächter mit der Distanzwaffe erledigen.

— Im Westen öfter mal mit "lift" auf die Bäume steigen. Dem Priester im Tempel gebt Ihr den Shard of Mem. Als Belohnung gibt's dafür am Eingang zum Santi-Maze eine dicke Rüstung.

— In den Black Halls von Mem Santi findet Ihr im dritten Level unter anderem den Key of Koran.

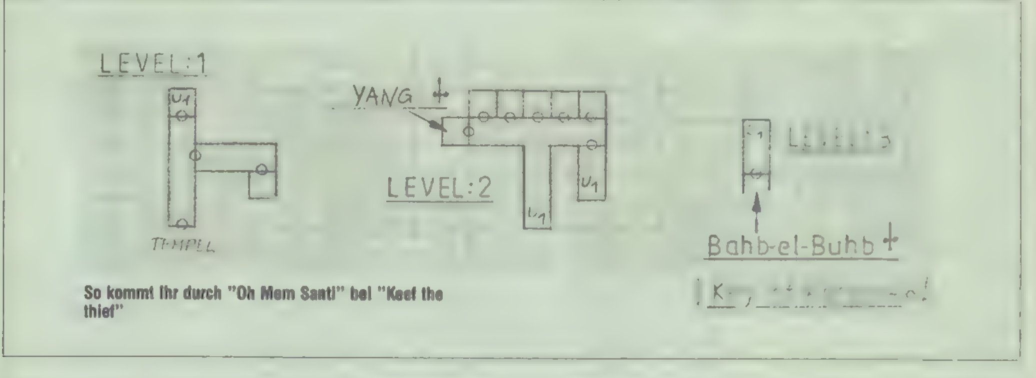
— Wenn Ihr die "Scroll of Force" schon habt, benötigt Ihr nun noch das "Phönix Egg". Das findet Ihr im Süd-Westen, am Edge of the World.

— Der "Artifact of Mem" kann im Santi-Maze gefunden werden (Mem's first's room).

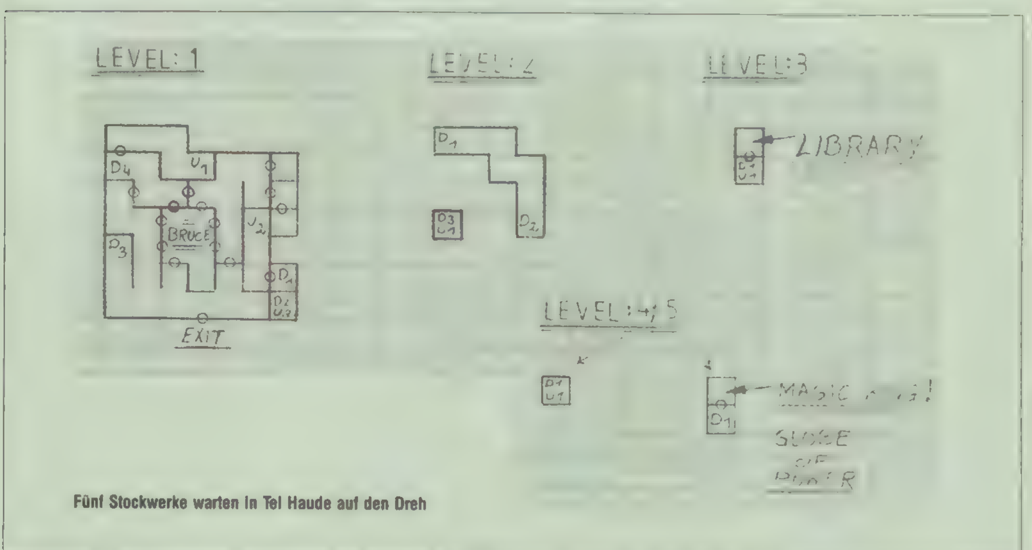
— Danach geht Ihr zum Wasserfall. Dort werdet Ihr schon erwartet, wenn Ihr den Wunsch der "Mermaid" (Ring) erfüllt, dürft Ihr die "Chambers of Love" betreten.

— In den Ruinen stecken viele Geheimnisse. Die "Strange Door" im Level 4 könnt Ihr mit dem Koran Key aufmachen (das zweite Schloß in den "Stone Halls" von "El Handratta's Hut" muß auch noch geöffnet werden). Besonders heimtückisch ist die "Hall of Strength" (6.Level)

— Habt Ihr Euch den "Clyderstale" aus dem BHW-Stall



So kommt Ihr durch "Oh Mem Santi" bei "Keef the thief"



Fünf Stockwerke warten in Tel Haude auf den Dreh

besorgt, zieht Ihr zur Hütte von El Handratta. Der zeigt sich über die mitgebrachten Geschenke sehr erfreut. (Hermit's Key) Die kleine Hütte ist größer als sie aussieht — hier findet die gesamte "Hall of Wisdom" Platz. Hier findet Ihr wieder tolle Items (Gem of Wisdom, Scroll of Infinity). In der Library findet Ihr, wie in den anderen Libraries, nur etwas mit dem Zauberspruch der "Scroll of Infinity. Durch die Stone Halls kommt Ihr zu Tellocs Library. Hier solltet Ihr Euch auch die Tagebücher durchlesen. *mh*

F-16 Combat Pilot

Marcel Pitthan aus Düsseldorf hat aus dem Schleudersitz seiner F-16 nützliche Tips zu "F-16 Combat Pilot" abgeschickt.

— Immer unter 500ft fliegen. So gibt es keinerlei Ärger mit Frühwarnstationen oder MIG's. Leider klappt die tolle Tiefflug-Taktik nicht bei Operation Conquest.

— Prinzipiell die AMRAAMs den "normalen" Sidewindern vorziehen, da die AMRAAMs eine erheblich größere Reichweite haben.

— Für Bodenziele lieber Maveriks als MK84 mitnehmen. Die einzigen Missionen, in denen man Bomben benötigt, sind die Durandal-Abwürfe über Landebahnen.

— Immer die Lantrin mitnehmen (sofern das überaus nützliche Teil am Lager ist). Ist keine Lantrin-Kapsel zu kriegen, braucht Ihr Euch erst gar nicht auf eine "Hammerblow" oder "Deepstrike"-Mission einzulassen. Den ohne Lantrin müßt Ihr so nah an das Ziel heranfliegen, daß meist nur zwei bis drei Treffer drin sind.

— Luftkämpfe in der Nähe von SAM-Stationen möglichst vermeiden. Denn hier kann es passieren, daß Ihr im Eifer des Gefechts über die magische 500-Fuß-Grenze rutscht — und die SAM's fackeln nicht lange, wenn sie Euren Vogel im Visier haben.

— Möglichst den Autopiloten benutzen, wenn Ihr mit der Landung noch nicht so vertraut seid. Das ILS-System wird meistens auf 180/360er oder 090/270-Bahnen angeboten.

— Nicht mit Chaffs oder Flares geizen, wenn Ihr mit Raketen angegriffen werdet. Nie frontal auf eine Rakete zufliegen. Ein Treffer an der Six ist zwar auch ärgerlich, aber ein Frontalzusammenstoß mit einer Rakete ist in der Regel tödlich!

— Bei einem Feuer an Bord gibt es nur noch eine Hilfe: aussteigen.

— Bei der Conquest Mission möglichst alle wichtigen Ziel selber anfliegen, da die Pfeifen der anderen Fluggruppen nicht besonders gut sind. Im Conquest-Modus beim Landen lieber einmal im Tiefstflug über die Landebahn preschen, denn es kann passieren, daß die Traumpiste bombardiert worden ist — und auf Schlaglöchern landet es sich halt nicht besonders angenehm — nicht einmal simuliert.

— Um eine Mission zu beenden, langt's nicht, wenn Ihr nur auf der Runway zum Stehen kommt. Ihr müßt Euren Vogel in den Hangar bugsieren — kein leichtes Unterfangen. Erst wenn das geschafft ist, dürft Ihr Euch im Sessel zurücklehnen. *mh*

Curse of the Azure Bonds

Den Fluch der blauen Tätowierungen ist Holger Brömmelsiek aus Düsseldorf schon losgeworden und schrieb uns seine Tips für den Rollenspielknüller (unten):

Allgemeine Hinweise:

Möglichst nur menschliche Charaktere bilden, da diese die höchsten Erfahrungsstufen erreichen können. Einzige Ausnahme ist der Dieb. Hier könnt Ihr auch einen Elfen oder einen Dwarf nehmen. Statt normaler "Fighter" lieber "Ranger" und "Paladine" basteln. In höheren Levels sind die erheblich besser als der 08/15-Kämpfer. Als gute Partyzusammenstellung empfiehlt Holger zwei Paladine, einen Ranger, einen Kleriker, einen Dieb und einen Magier. Auf alle Fälle einen weiblichen Charakter mit in die Party nehmen. Der ist in der Dark Elf Cave wichtig.

Kampftips:

— Salamander und andere Hitze-Monster mit dem Ice Storm Spell oder dem Long "Longsword+3 Frost Brand" killen.

— Die harten Dark Elf Lords sind relativ empfindlich gegen Stinking Clouds, mit etwas Glück sind sie nach der zweiten bewußtlos. Alternativen bei diesen harten Brocken ist der Spell "Poison" oder "Slay Living". Alles andere hat so gut wie keine Wirkung.

— Drachen sind auch nicht gerade erbaut über Stinking Clouds. Außerdem mögen sie das "Long Sword +3 Dragon Slayer" gar nicht leiden.

Die einzelnen Aufträge:

Bond 1:

Der Kampf mit dem König läßt sich leider nicht vermeiden. Mit der hilfreichen Karte

Name	Funktion
Shield +n	AC- n
Plate Mail +n	AC -n beste Rüstung
Chain Mail +n Banded Mail +n	AC-n AC-n gute Rüstung, da sehr leicht
Elfin Chain Mail	gut Rüstung für Diebe
Barcers AC +n	AC- 8 einzige Rüstung für reine Magier
Cloak of Displacement	AC- 2
Long Sword +n	sehr gutes Schwert
Long Sword +3 Frost Brand	exzellentes Schwert, vor allem gegen "Hitze-Monster" wie Salamander
Long Sword +3 Dragon Slayer	exzellentes Schwert, besonders gut gegen Drachen (gibt's beim ersten Dark Elf Lord)
Blessed Javelins	Armbrustbolzen (einzige Waffe gegen Rakshasas)
Blessed Arrows	Pfeile gegen Rakshasas
Arrows +n	sehr gute Pfeile
Mace +3	gute Waffe für den Kleriker
Bo Stick +1	mittelprächtige Waffe
Staff Sling +3	besonders gute Schleuder
Long Bow +5	bester Bogen
Gloves of Thievery	erhöhen Diebesfähigkeiten
Gauntlet of Dexterity	erhöhen den DX-Wert
Ring of Protection +n	AC-n kann von jedem getragen werden
Ring of Wizardry	verdoppelt die Anzahl der Spells, die sich ein Magier merken kann
Potion of Giantstrenght	Spell: Strength
Potion of Extra Healing	Spell: Cure Light Wounds
Dust of Disappearance	Spell: Invisibility
Necklace of Missiles	Spell: Magic Missile
Scroll of Prot. Paralyzation	schützt gegen Paralyse (Hold Person)
Wand of Ice Storm	Spell: Ice Storm
Wand of Fireballs	Spell: Fireball
Wand of Lightning	Spell: Lightning Bolt
Wand of Defoliation	Spell: Lightning Bolt

Die Item-Liste zu "Curse of the Azure Bonds"

aus Journal Eintrag 4 das Kanalsystem zügig durchqueren. Beim Überfall auf den Checkpoint möglichst keine von den Fire Knifes entkommen lassen, da sonst die Überlebenden Verstärkung holen und die Party laufend angegriffen wird. Im Versteck selbst ist ein Waffenraum. Dort findet Ihr auch das Frost Brand Long Sword.

Bond 2:

Auf den guten Akabar, der sich als NPC anbietet, lieber verzichten. Der Bursche beschimpft die Patrouillen, und Ihr müßt das dann ausbaden. Trotz dem hohen Risiko solltet Ihr ein oder zwei Patrouillen aufmischen. Nach dem Kampf findet Ihr Elfenrüstungen, die sehr gut und sehr leicht sind. Leider könnt Ihr diese Waffen nur in Hap und dem Tower des Wizards tragen. In der Wilderness zerfallen die Elfengegenstände sofort.

In der Dark Elf Cave zu den "Swanmays" gehen und sich tätowieren lassen. Ihr solltet in dem Raum kämpfen, in dem die Feuersalamander die Schatztruhen bewachen. Hier gibt es einige feine Waffen und einen Haufen Erfahrungspunkte pro Schatztruhe. Es lohnt sich auf alle Fälle jetzt mal öfter den "Detect Magic"-Spruch zu benutzen. Alle anderen bewohnten Räume (Elf-Kleriker und Elf-Magier) in Ruhe lassen. Mit dem "untoten" Drachen lieber nicht anlegen und sich ergeben. Auf dem Dach des Towers mit den Black Dragons freundlich reden und sich ausruhen. Gleich an der ersten Treppe wartet ein Dark Elf Lord. Ein ziemlich widerlicher Geselle, aber mit viel Glück und ein paar Stinking Clouds erledigt Ihr den Burschen. Die Waffen und Rüstungsteile von dem Knaben sind außerordentlich gut und zerfallen nicht im Sonnenlicht. Unter anderem gibt es hier auch das Drachenschlächter-Schwert. Bevor Ihr den Turm verlaßt, kommt's zum großen Gefecht. Rund sieben Wyvern und kurz danach der böse Dracandros selbst. Wenn der aus dem Weg ist, habt Ihr schon wieder einen Bond weniger.

Bond 3:

In Yulash den Kommandanten besuchen und die Gefangenen am Fliehen hindern. Dadurch sind die Wachen von Yulash gut Freund mit Eurer Party. Mit der Karte im Journal 52 den Weg in die Pits suchen. Im ersten Level der Grube gesellen sich zwei gute NPCs zu Eurer Party: Alias und Dragonbait. Durch die Verbindungstreppe im unteren Level geht es in den Tempel. Hier findet dann ein ziemlich kniffliger Kampf mit Mogion und den drei Teilen des Gottes Moander statt.

Bond 4:

In Zhentil Keep findet Ihr eine Halflingsdame, die Euch in den Tempel bringt. Hier nehmt Ihr den guten alten Dimswart mit. Das Angebot der Dame in Lila solltet Ihr annehmen, da alle Tempeltüren versiegelt sind und Ihr sonst nicht mehr rauskommt. Die freundliche Frau teleportiert Eure Party in die Höhlen unter den Tempeln, wo Ihr auf den Beholder Dexam trefft. Der flüchtet, bevor Ihr ihm eins auf den runden Schädel geben könnt. Jetzt schnurstracks zum Ausgang (Journal-Eintrag 59). Unterwegs holt Ihr Dexam und auch die Frau im lila Kleid wieder ein. Diese entpuppt sich als Meduse mit Schlangenkopf. Der Kampf mit dem Beholder ist ganz schön hart, und Ihr solltet vorher auf alle Fälle speichern.

Bond 5:

Da alle anderen Bonds weg sind, geht Ihr jetzt zu dem alten Mann beim Standing Stone. Der verwandelt sich in den bösen Tyranthraxus und haut ab. Jetzt ist der Weg in die Stadt Myth Drannor frei. Mit den Elfenköniginnen auf alle Fälle gut stellen, dann bekommt Ihr ein paar nette Waffen. Die Rakshasas könnt Ihr am besten mit den Blessed-Waffen erledigen. Magie hat so gut wie keine Auswirkungen. Der Rakshasa, der mit Euch die Lagerhallen plündern will, ist wirklich freundlich gesinnt, also helft ihm.

Der Oberwicht Tyranthraxus befindet sich im Nordosten der Stadt. Dort ist ein kleiner Tempel, den Ihr nur völlig gesund und ausgeruht betreten solltet. Wenn die Szene im Erdgeschoß des Tempels vorbei ist, müßt Ihr Euch in den zweiten Stock vorarbeiten. Ärgerlicherweise ist es in diesem Gemäuer nicht möglich, die Party rasten zu lassen. Im zweiten Level des Tempels kommt es dann zum großen Show-Down mit Tyranthraxus. Dieser Endkampf hat es in sich: Der Tyranthraxus ist nicht alleine, sondern hat eine Horde widerlicher Monster um sich geschart. Erst wenn der Obermotz das Zeitliche gesegnet hat, kommt Ihr in den Genuß der schönen Endsequenz. *mh*

New Zealand Story

Der Aufruf aus der POWER PLAY 12/89, wo wir nach weiteren Warps für "New Zealand Story" fragten, fand ein reichhaltiges Echo, von dem wir Euch nun den schönsten Tip zeigen wollen. Die skizzierten Warps stammen von Kalle Hofmann aus Berlin und Michael Mittag aus St. Gallen. Gibt es noch weitere Warps? Schreibt an die Power Tips. *mg*

Balance of Power: The 1990 Edition

Mit Tips für Spezialisten meldet sich Christian Timpe aus Berlin wieder; diesmal geht's um die Politik-Simulation "Balance of Power: The 1990 Edition" (inzwischen sind einige Fakten zwar gründlich überholt; doch es bleibt ein schönes Spiel). Seine Tips helfen sowohl Einsteigern als auch fortgeschrittenen Herrschern beim Spiel um Macht und Einfluß:

— Bei der Vergabe von Wirtschaftshilfen sackt einem öfters der Fundus ab. Dann können viele interessante und wichtige Länder nicht mehr "gefüttert" werden. Leichte Abhilfe: einfach die Gelder von Ländern wie Israel oder Honduras kürzen — auch wenn's schwerfällt. So kommen bei einem "pekuniären Notstand" ein paar Mille in die Kasse.

— Man sollte nie versuchen, Libyen oder osteuropäische Länder unter diplomatischen, finanziellen oder politischen Druck zu setzen. Die Sowjetunion geht auf solche Spielchen nicht ein (seltene Ausnahmen: Jugoslawien) — wenn man nicht aufpaßt, hat man schnell den Atomschlag am Hals. Und das wollen wir doch wirklich alle vermeiden.

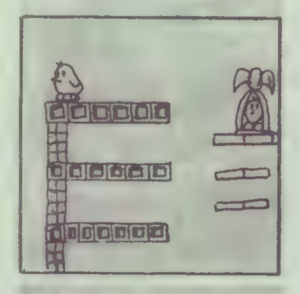
— Die UdSSR hat zahlreiche Pläne zur finanziellen oder militärischen Unterstützung "freundlich gesinnter" Länder (Mittelamerika, Schweden oder Südostasien). Es ist zwar nötig, diese anzufragen, man sollte sich trotzdem auf einen Kompromiß einigen können.

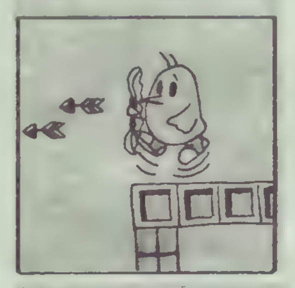
— Die Sowjetunion duldet selten Geschäfte mit Bündnisstaaten.

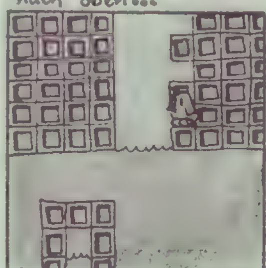
— Manche Länder wie Argentinien reagieren partout nicht auf Wirtschafts- oder Militär-Hilfe. Man sollte zwar nicht sofort aufgeben, doch seine Zeit nicht mit starrsinnigen Regierungen vertrödeln. Einfach in andere Länder investieren.

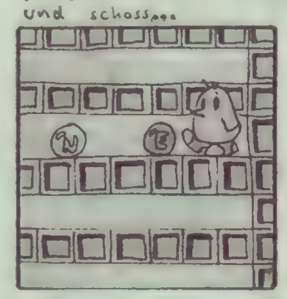
— Revolutionen kommen bei diesem Spiel immer wieder. In befreundeten Ländern sollte man sie sofort unterbinden. Anderenfalls ist ein Staatsstreich nur mit viel Mühe zu unterbinden. Viele Länder neigen nämlich zu schnellen politischen Schwankungen: Zaire, Tschad, Kamerun, Libanon, Bolivien und viele mittelamerikanische Länder.

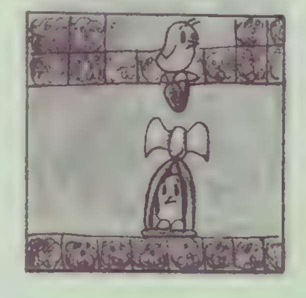
— Eigentlich müßte man sich jedes Land in jedem Jahr genau ansehen, denn die politischen Veränderungen bieten immer wieder die Chance, ein eben noch feindliches Land zu einem Verbündeten zu machen. Rebellionstruppen sind daher wichtig.

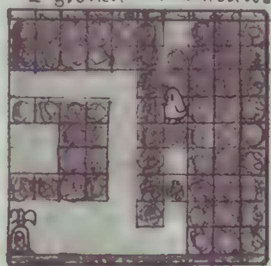












Der Kiwi "Tiki" auf dem Weg zur nächsten Warp-Zone

— Die wirtschaftlichen Veränderungen zwischen Ländern spielen eine große Rolle. Will man ein Land auf seine Seite ziehen, so sollte man die Verbindung möglichst positiv halten.Jedoch nicht bei zu vielen Ländern, sonst erzielt man kaum eine Wirkung. Der Spieler sollte nicht aus reinem "Haß" die Verbindung zu sozialistischen Ländern abreißen, denn das kostet Prestigepunkte.

— Es ist immer möglich, Aufstände zu provozieren. Effektiver ist es allerdings, Truppen in das Land zu schicken. Ideal ist es natürlich, wenn einem beides gelingt.

— Man sollte die Krisen nicht mit dem Gedanken angehen, daß man sie immer gewinnt. Zum Glück stehen Ihnen vier Berater zur Seite. Auch wenn viermal der Spruch "That's a very close judgement call" erscheint, kann man sich nicht sicher sein, daß man gewinnt. Manchmal löst der Computergegner bereits DefCon 4 oder sogar einen Atomkrieg aus.

Hier noch eine kleine Liste, wie sich die Länder im Spiel verhalten:

Europa

Leicht: Westdeutschland, Italien, Spanien, Großbritannien, Griechenland, Frankreich

Mittel: Schweden, Jugoslavien, Türkei

Schwer: Ostdeutschland, Sowjetunion, Rumänien, Polen, Tschechoslovakei

Nordamerika

Leicht: Vereinigte Staaten, Kanada

Mittelamerika

Leicht: Costa Rica, Honduras, Panama, El Salvador, Guatemala

Schwer: Nicaragua, Kuba

Südamerika

Leicht: Kolumbien, Venezuela, Bolivien

Mittel: Brasilien

Schwer: Argentinien, Peru, Chile

Afrika

Leicht: Sudan, Guinea, Kenia, Tschad, Botswana, Marokko, Mauretanien, Ägypten, Zentralafrika, Ghana, Elfenbeinküste

Mittel: Zaire, Mali, Obervolta, Kamerun, Liberia, Tansania, Nigeria, Sambia, Tunesien, Rhodesien

Schwer: Angola, Mocambique, Libyen, Äthiopien, Algerien, Niger, Kongo

Australien

Leicht: Australien

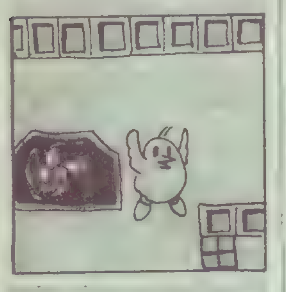
Asien

Leicht: Japan, Philippinen, Thailand, Birma, Saudi-Arabien, Süd-Korea, Israel, Indonesien

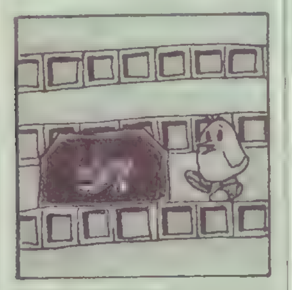
Mittel: Pakistan, Libanon

Schwer: Indien, China, Vietnam, Nord-Korea, Afghanistan, Iran, Irak, Syrien *al*

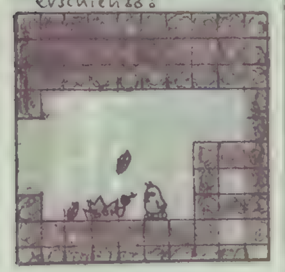
...worauf sich ein Warp auftat, der ihn in Level 1.4 transportierte!

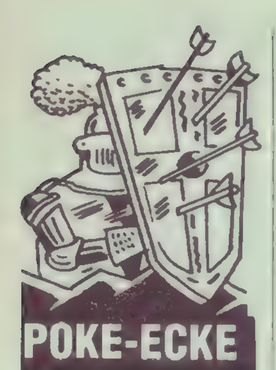


...bis sich ein Warp in Level 2.2 auftat.



wo er eine Weile hüpfte und ballerte, bis ein Warp in Level 3.4 erschien88!





Rings of Medusa (Amiga)

Die Programmierer meinen's ernst: Das Codewort für den Cheat-Modus zu "Rings of Medusa" ist nicht gerade ein Allerwelts-Wort. Wenn Ihr im Spiel im Landschafts-Modus seid, gebt Ihr auf der Tastatur das Wort

desoxyribonukleinsaeure

ein (Die Abkürzung "DNS" wäre sicher etwas einfacher gewesen...). Jetzt erscheint eine "Cheat-Seite", die alles weitere erklärt. Es kommen allerdings noch zwei weitere Kommandos dazu: Die Taste "Esc" schaltet den Cheat wieder aus, die Taste "E" führt in die Endsequenz. Dieser Trick stammt von Oliver Stabel aus Kaiserslautern.

Power Drift (Amiga)

Claude Thilmany aus Fentange schreibt: "Man darf bei Power Drift, um in den Geheimlevel zu gelangen, nicht den Continue-Modus benutzen. Dazu muß man wie üblich bei jeder Teilstrecke den ersten Platz belegen. Dann kann man, wenn man anstatt Strekke D die Strecke A fährt, im Geheimlevel mit dem Afterburner-Flieger herumdüsen." *al*

Fighter Bomber (MS-DOS)

Schmiert die Mühle ab? Kommt Ihr nicht an die feinen Missionen ran? Das Problem gibt's nicht mehr, wenn Ihr den Kniff von Stefan Wohlfeil aus Stutensee befolgt: Als Pilotennamen gebt Ihr

Buckaroo

ein und könnt alle Missionen fliegen, die Ihr wollt. *al*

Pipe Dream (Amiga)

Klaus-Dieter Wolf aus Kaiserslautern hat die ersten Codewörter zu dem Tüftelspiel "Pipe Dream" auf dem Amiga:

2: HAHA
3: GRIN
4: REAP
5: SEED
6: GROW
7: TALL
8: YALI

Er schreibt weiter, daß er noch gerne mehr herausgefunden hätte, aber dem Konflikt zwischen Studium und Level 32 mußte er letztendlich zugunsten des Studiums entscheiden... Als Rohrbastler hat uns Jens Graf aus Bretten weitere Codewörter zu dem Klempner-Spektakel Pipeline geschickt.

1: FOLD
2: TEAR
3: DUCT
4: EYES
5: PEAS
6: PODS
7: EGGS

mh/al

Kings of the Beach (C 64)

"Kings of the Beach" ist für ein paar Überraschungen gut. Versucht doch einmal folgende Codes.

Sideout — Level 1
Gekko — Level 2
Topflite — Level 3
Sundevil — Level 4
Logic on — Der Computer übernimmt die Mannschaft des Spielers
Logic off — Man spielt wieder selber
Eat me — größere Sprites
Drink me — kleinere Sprites

Hawkeye (C 64)

Hatten wir den schon? Tippt man im Titelbildschirm (nicht im "normalen" Titelbild) das Wort

"Valsspeler"

ein, so hat man unendlich viele Leben. Diesen Trick fand Andreas Niehoff aus Vechelde heraus. *al*

Super Hang-On (Amiga)

Wer auf den ersten Platz der Highscoreliste kommt, und als Namen *750J* eingibt, der darf danach im Spiel eine Extrawaffe aktivieren. Per Druck auf die Amiga-Taste wird ein Maschinengewehr ausgelöst und mit dessen Hilfe könnt Ihr lästige Gegner und alle Hindernisse aus dem Weg räumen. Dieser bleihaltige Tip stammt von Kalle Hofmann aus Berlin. *mg*

New Zealand Story (Amiga/ST)

Andreas Würfel hat bei der tollen Spielautomatenumsetzung "New Zealand Story" einen weiteren Kniff entdeckt. Wenn Ihr Euch im Cheat-Mode befindet (siehe POWER PLAY 1/90) und dann die *Help*-Taste drückt, kommt Ihr eine Runde weiter. *mg*

New Zealand Story (C 64)

Nachdem die Amiga-Besitzer mit unendlich vielen Kiwis ausgerüstet wurden, sind jetzt die C 64-Freaks dran. Wenn man im Titelbild die Tasten

"Try cheating"

gleichzeitig drückt (viel Spaß und gut geölte Finger; das Leerzeichen nicht vergessen), hat man unendlich viele Leben. Mit der "Pfeil nach links"-Taste kommt man außerdem einen Level weiter. Stefan Lange aus Bielefeld zeichnet für diesen Tip verantwortlich. *al*

Battle Squadron (Amiga)

Timm Püller aus Hattenhofen hat den Cheat zu "Battle Squadron" auf dem Amiga in petto. Ihr gebt mitten im Spiel das Wort

Castor

ein und schon kommt Ihr in ein Cheat-Menü. *al*

Ghouls'n Ghosts (Amiga)

"Ghouls'n Ghosts" auf dem Amiga ist nicht ganz einfach. Damit Ihr die Ritter, Geister und Gruselatmosphäre so richtig genießen könnt, hier den Cheat, mit dem man sich einigen Ärger spart. Er stammt von Oliver Stabel aus Kaiserslautern.

Man gibt während dem Spiel den Namen

karenbroadhurst

ein. Nun erscheint eine Nachricht "Cheat On" — man kann durch alle Gegner durchlaufen. Man verliert allerdings immer noch ein Leben bei den Kollisionen mit "gefährlichem Hintergrund", z. B. den Dämonenköpfen im dritten Level. Um den Cheat auszuschalten, gibt man dasselbe Wort noch mal ein. *al*

Space Harrier (Amiga)

Renold Gehrke aus Pattensen meldet sich wieder, diesmal mit einem Tip zu "Space Harrier" auf dem Amiga. Man spielt sich auf den zweiten Platz der High-Score-Liste und trägt sich dort unter dem Namen "RAF" ein. Von nun an hat man unendlich viele Leben. *al*

Sim City (Amiga)

Packt Euch der Frust bei "Sim City", so daß Ihr ohne Schummeln (siehe *POWER PLAY* 12/89) nicht mehr weiterkommt?

Probiert doch eine halbwegs legale Methode: Setzt die Steuern im Monat Januar auf Null, im Dezember dann auf 20 Prozent. Das hat einen praktischen Effekt: Die Einwohner werden mehr und mehr; ergo steigen die Einnahmen.

Außerdem: Habt Ihr Probleme mit dem Verkehr? Versucht einmal, eine wirklich moderne Stadt zu bauen — nur mit Bahn! Klar: keine Straßen, keine Staus, weniger Umweltverschmutzung. Sollten sich die Bürger beschweren, daß sie keine Straßen haben, macht das nichts aus, denn sie bleiben trotzdem in der Stadt — die Transportmittel sind ja gesichert.

Dieser Tip stammt von Ingo Bernhard aus Lohr und wurde auf einem Amiga erspielt. *al*

Beach Volley (Amiga)

Wem das ewige Schmettern und Baggern bei "Beach Volley" auf dem Amiga zu langwierig ist, der kann dank einem Cheat Levels überspringen. Während man spielt, müßt Ihr DADDYBRACEY auf der Tastatur eingeben, und schon kommt Ihr per Druck auf die F1-Taste einen Level weiter. *mg*

DR. BOBO ANTWORTET

Fehlt das Benzin für die Kettensäge? Fragen zum 99sten Endmonster in "PC Gengine"? Der Satellit aus "R-Type" ist auf Nimmerwiedersehen abgedüst? Kein Sprit in "RVF"?

Wir wollen mit Eurer Hilfe versuchen, all diese vielen Fragen, die sonst das Spielen zum Frust machen, zu beantworten. Wenn Ihr die Antwort wißt, schreibt bitte an die Power Tips, Kennwort "Dr. Bobo antwortet". Die Antworten werden, wie jeder veröffentlichte Tip, honoriert (Anschrift nicht vergessen). Bitte schreibt das Kennwort auf Euren Brief, sonst können wir die körbeweise anfallende Post nicht mehr bearbeiten. *al*

Leisure Suit Larry

Lars Walter aus Lübeck hat eine Frage zum Adventure "Leisure Suit Larry". Wenn er in Leftys Bar durch die verschlossene Türe kommt und im Zimmer des Mädchens nach draußen geht, sieht er am Fenster eine Pillenschachtel. Wie kommt man da dran? *al*

Project Firestart

Jarnig Kristian aus Arnoldstein im schönen Kärnten hat eine Frage zu dem Software-Thriller "Project Firestart". Er schreibt: "Ich schaffe fast das ganze Spiel, bis auf einen Punkt, an dem ich völlig verzweifle. Sobald ich mit dem Shuttle starte, versagen die Lebenserhaltungssysteme des Shuttles. Muß das Spiel so enden oder mache ich irgendetwas falsch?" *al*

Maniac Mansion

Originalton Alexander Pagatsch aus Schwabing: "Wie öffnet man den %&/! Safe über Ednas Zimmer?" Wißt Ihr's? *al*

Neuromancer

Jörg K. und Heino T. (Ihr könnt Eure Namen ruhig ausschreiben...) aus Wiesmoos haben noch ein paar Fragen zu dem Cyberpunk-Spiel "Neuromancer":

— Was hat es mit der Gasmaske auf sich, die man bei Julius Dean erstehen kann?

— Wie bekommt man das "ROM Construct"?

— Wo bekommt man noch bessere Software?

— Wie und vor allem wo kommt man an den "Evasion Skill Chip"?

— Wann öffnet das Maas Biolab?

— Wie knackt man die "Artificial Intelligence"? *al*

Spherical

Der Spherical-Fan Frank Kury aus Waldkirch hat schon seinen Freund zu Rate gezogen, aber jetzt hängt er bei "Spherical" fest. Wie löst man den 37sten Level im Zweispieler-Modus? Eine Karte oder Hardcopy wäre nicht schlecht... *al*

Ultima V

Es scheinen noch lang nicht alle Fragen zu Ultima geklärt zu sein. So schreibt Felix Rösch aus Erding: "Wir waren schon bei Lord Michael in Empath Abbey und haben ihn nach dem Grappler gefragt. Er sagte uns: "Ihr könnt ihn haben" — aber wo ist er?? Er ist weder auf der Itemliste, noch können wir über die Berge kraxeln. Was tun? Und noch eine Frage: Wo findet man den Drachen (kill, kill...)" *al*

Battletech

Gerhard Klugsberger aus Salzburg ist beim Rollenspiel "Battletech" schon ziemlich weit gekommen, steckt aber jetzt im "Maproom" mit der Sternenkarte fest. Welche Sternenkombination er auch probiert, erhält er immer dieselbe Antwort: "Incorrect password". Kennt jemand die richtige Kombination? *al*

Bard's Tale III

Dieter Scholze aus Mannheim schreibt: "Ich bin jetzt in der ersten Dimension Arboria. Ich habe das Wasser des Lebens geholt und bin jetzt im dritten Stock von Valerians Tower. Ich weiß nicht, wie man das Wasser des Lebens benutzen soll, um in den verschlossenen Raum zu kommen (dreimal Westen nach dem Eingang). Durch die Power-Tips weiß ich, daß man so an den Nightspear kommt — was ist zu tun?" *al*

Wasteland

Lutz Meyer aus Bremervörde braucht dringend einen Tip zum Endzeitspektakel "Wasteland". Er braucht den Secpass B, mit dem man die Tür der Waffenkammer in der Sleeperbase öffnen kann. Und was soll man in der "Traumwelt" machen, in die man kommt, wenn man Finster umbringt und seinen Kopf in das Modul "einloggt"?

Robocop

Guido Stadelmann aus Traum hängt hoffnungslos in der Drogenfabrik bei "Robocop" fest. Welche Bedeutung haben die Mauern? Muß man an eine bestimmte Stelle gehen, um diesen Level zu schaffen. Wie muß man hier vorgehen? *al*

Rastan

Christian Seidel aus Aham sucht verzweifelt nach einem Cheatmodus oder einem POKE für das C 64-Spiel "Rastan". Wer hat einen? *al*

Die Antwort zu: Borrowed Time

Markus Lischka aus Oberammergau verrät Martin Fickenscher, wie man in "Borrowed Time" zur Nummer des Schließfachs kommt:

Der Schlüssel aus Ritas Appartment paßt zu dem Schließfach mit der Nummer 999. Man erfährt die Nummer, indem man Fred Mungo überführt. Dazu braucht man die "white tube" aus der Hütte, das "recipe" aus Ritas Küche, den "clain stub" aus dem Buch in Mongos Haus sowie die "gloves" und die "cans", die Mungo auf dem Parkplatz fallen läßt.

Das Schließfach kann dann mit "open box 999" geöffnet werden. Man findet dort einen Zettel mit einem Gedicht, auf dessen Rückseite die Nummer für das Vorhängeschloß (6316) steht. Mit "open lock and enter 6316" läßt sich das Schloß öffnen. Das Gedicht gibt einen Hinweis, was dann weiter zu tun ist. Noch Fragen? *al*

500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht wohl jeder Spieler: Tips, Tricks und Karten. Und genau hier brauchen wir Eure Hilfe. »Powertips« wird von der Mitarbeit der Leser leben. Wenn Ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach.

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Eure fleißige Arbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes einfallen lassen: den »Tip des Monats«.

Der »Tip des Monats« ist eine besondere Auszeichnung in jeder Ausgabe für den besten Tip, den wir erhalten haben. Der Einsender dieses Supertips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, Ihr müßt jetzt nicht stundenlang an Karten pinseln, Speicherbereiche nach POKEs durchkämmen oder besonders viel schreiben, um dieses Geld zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein ganz besonderer POKE, ein Listing, eine interessante Karte oder eine Adventure-Lösung ist. Nicht der größte Beitrag, sondern der originellste oder nützlichste Tip gewinnt.

Alles kommt in die Auswahl. Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann den Sieger küren. Wobei wir uns vorbehalten müssen, auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein toller Tip kommt.

Also viel Glück mit dem »Tip des Monats« und schreibt an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

(al)



Wonderboy III, Teil 1 (Sega)

Nachdem wir in *POWER-PLAY* 2/90 die Phantasy-Star-Saga mit Alis und ihren Mannen erfolgreich zu einem Abschluß brachten, können wir uns anderen Aufgaben zuwenden. Der kleine Blondschopf, genannt "Wonderboy", benötigt nämlich wieder mal Hilfe. In "Wonderboy III — The Dragon's Trap" kämpft er mit den Folgen, die sein Angriff auf den blauen Drachen des zweiten Teils bewirkten.

Der blaue Drache

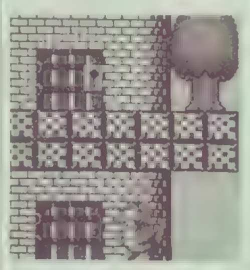
Zu Beginn des Spiels finden wir uns im Schloß des Drachen wieder. Unser Ziel ist die Drachenhöhle, wo wir dem blauen Flattermann ein für allemal zeigen, wer hier der Herr im Lande ist. Das Schloß präsentiert sich als kleines Mini-Labyrinth. Wenn man den falschen Weg geht, wiederholen sich die Wege, so daß man die Höhle nicht schwer findet. Wenn man von der Grafik her glaubt, plötzlich in einem Raumschiff zu sein, ist man auf dem richtigen Weg. Auch der Drache ist nicht schwer zu besiegen. Einfach immer hochspringen und mit dem Schwert auf die Schnauze schlagen. Von etwaigen Feuerstößen des Drachen sollte man sich nicht irritieren lassen. Da man volle Herzchen hat und eine Heil-Flasche im Gepäck ist, dürfte der Drachen nicht lange durchhalten. Dann wird's jedoch interessant. Der blaue Riese zerplatzt und hinterläßt eine kleine blaue Flamme. Keine Bange, das Spiel geht nur weiter, wenn man sich von der Flamme treffen läßt. Vorher sollte man jedoch so viele Münzen wie möglich aufsammeln. Als verwandelter Wonderboy, nämlich als kleiner grüner Drachen, muß man aus dem Schloß raus. Man läuft immer nach rechts, bis man an eine Stelle kommt, wo Steine nach unten fallen (der rote Typ mit dem Schlüssel ist nicht weiter erwähnenswert). Immer weiterlaufen und nicht auf die Steine achten. Am Schluß bildet sich aus den fallenden Steinen eine Treppe, über die man das Schloß verläßt.

Das Heimat-Dorf

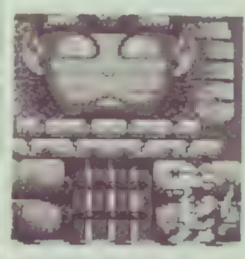
Nachdem wir aus dem Schloß raus sind und beobachtet haben, wie es in sich zusammenfällt, finden wir uns im Heimat-Dorf von Wonderboy wieder. In der ersten Tür kriegen wir das Paßwort, mit dem wir das Spiel später fortsetzen können. Das brauchen wir jedoch noch nicht. Interessanter ist die Tür am Turm (zwei Türen weiter links). Da gehen wir auch gleich rein und springen nach unten. Wir finden uns in einem Raum wieder und weiter rechts gibt's eine Kiste. In dieser erhalten wir das erste zusätzliche Herzchen. Jetzt geht's durch die Tür wieder raus.

Hinter der Tür mit dem Fenster verbirgt sich ein Shop, in dem man ein "Mithril Shield", "Mithril Armor" und noch irgend etwas kaufen kann. Letzteres wird nur angeboten, wenn man mindestens einen Charmestein hat. Den haben wir noch nicht, genauso wie wir noch kein Geld für die andere Ausrüstung haben. Das holen wir uns aber jetzt. Ab geht's durch die Tür unter dem Shop. Wir finden uns im Wasser wieder und blubbern nach rechts. Dort kommen wir in einer Landschaft heraus, die von den verschiedensten Monstern nur so wimmelt. Hier sollte man ruhig herumlaufen und sich mit Münzen vollstopfen. Springt außerdem mal gleich zu Beginn ins Wasser und schaut Euch dort um. So trainiert man erstens, mit dem Drachen umzugehen und sammelt zweitens tonnenweise Münzen. Wenn Ihr Euch unter Wasser nach links weiterkämpft, kommt Ihr zu einer interessanten Tür. Beladen mit Coins und einem Charmestein gehen wir nun wieder zurück ins Dorf. Wenn Ihr während der Kämpfe zuviel Lebens-Energie verloren habt, könnt Ihr im Shop ganz links im Dorf die Herzchen wieder auffrischen.

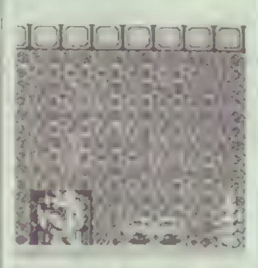
Bewaffnet mit Rüstung, Schild und Waffe (die man auch anwählen sollte) werden wir jetzt den ersten Gegner erlegen.



Hinter dieser Tür ist das erste Herzchen



Auch hinter der Pyramide wartet ein Herz



Hier bekommt Ihr den Turm-Schlüssel



Bei den Wolken einfach hochspringen und schießen

Die Pyramide

Dazu müßten wir allerdings durch die versperrte Tür oben im Turm. Ein Schlüssel muß her. Den findet man, wenn man in der Landschaft, wo wir eben waren, ganz nach links geht. Hinter einer der Türen finden wir eine Kiste mit einem Schlüssel. Die andere Tür verbirgt einen Shop. Um den brauchen wir uns im Moment aber nicht zu kümmern.

Mit dem Schlüssel öffnen wir jetzt die obere Tür im Turm. Von dort geht's weiter nach oben wieder ins Freie und durch eine Tür in luftiger Höhe. Diese befördert uns in eine Wüsten-Landschaft. Der Ober-Gegner wartet links. Dabei wird man in der Landschaft auf feuerspuckende Pflanzen treffen. Deren Schüsse kann man jedoch mit einem gezielten Feuerball abwehren. Auch den Viechern im Boden sollte man wenig Aufmerksamkeit schenken. Einfach abwarten, bis sie einen hohen Ball spuckt und dann durchspringen. Laßt Euch spaßeshalber mal auf das Vieh fallen. Ihr findet Euch dann in einem Unterwassergang wieder. Wenn Ihr diesen ganz nach links lauft, kommt Ihr wieder an eine interessante Tür.

Die beiden bebrillten Wolken, die die flammenden Meteore fallen lassen, brauchen einen nicht weiter zu stören. Einfach hochspringen und mit einem Feuerstoß wegfackeln. Beide Wolken müssen weg sein, damit das, was wir vorhaben, funktioniert. Wir hüpfen nicht gleich in die Löcher, sondern marschieren auf der Pyramide nach oben, und auf der anderen Seite wieder runter. Dort wartet eine Sphinx mit einer Tür. Der Wicht vor der Tür wird kurzerhand weggefackelt. In der Tür gibt's noch eine Kiste mit dem dritten Herz. Jetzt geht's zurück in die Fallgrube vor der Pyramide und in der Pyramide nach oben. Hinter einer Tür kann man sich noch mal kurieren lassen. Und dann wird's ernst.



Alles durchsuchen, manch interessante Tür wartet

Wenn man die Tür in der Spitze der Pyramide durchschritten hat, findet man sich im geheimsten Inneren wieder. Ein Tip für den ersten Abschnitt: Einfach ohne Rücksicht drauflosläufen. Die roten Frösche und die schießenden Köpfe an den Wänden treffen

Wonderboy nicht. Ab dem zweiten Abschnitt sollte man dann jedoch etwas vorsichtiger spielen. Schließlich kommt man hoffentlich wohlbehalten beim Pyramiden-Drachen an. Sinnigerweise schießt der mit vierblättrigen Kleeblättern. Da hilft nur eine Taktik: Wenn er noch am Boden steht, hochspringen und aufs Maul schießen. Der Drache steigt ein Stück. Wieder hochspringen und nochmal schießen. Der Drache steigt wieder ein Stück. Nochmal springen und das dritte mal aufs Maul schießen. Der Drache macht noch einen Satz höher. Jetzt kann man ihn nicht mehr treffen. Dafür muß man sich von Kleeblättern berühren lassen, um dann beim nächsten Angriff unter ihm durchzulaufen. Dann geht das Spiel von vorne los.

Haben wir das hinter uns, findet sich Wonderboy als Maus verwandelt wieder. Das Mäuschen hat eine nützliche Fähigkeit: Es kann an Wänden und der Decke entlanglaufen. Allerdings müssen die Mauern ein Schachbrett-Muster aufweisen, damit man daran entlanglaufen kann. In der untersten Etage der Pyramide kann man durch einen Spalt laufen, den man als Drache nicht erreichte. Dahinter verbirgt sich eine Tür und dahinter wiederum eine Kiste. Die Tür daneben führt zurück ins Heimatdorf.

Wie geht's weiter?

Mit der neu erworbenen Kletter-Fähigkeit könnt Ihr bis zum nächsten Heft mal alle möglichen Wege ausprobieren. Tip: Im Dorf ganz nach links gehen. Einer der nächsten *POWER-PLAY*-Ausgaben führt uns zum zweiten Ober-Gegner. *hf*

Space Harrier 3D (Sega)

Ken Takeda aus Brugg in der Schweiz entdeckte bei der 3D-Version von Space Harrier einige nette Extras. Zwar kann man damit das Spiel nicht erleichtern, und auch keinen Level anwählen. Anschauen sollte man sich's allemal. Wenn man in der High-Score-Liste mit dem Joypad 2 "SOUND" eingibt, kommt man in ein "Soundtest-Menü", wo man in aller Ruhe die Musikstücke anhören kann. Gibt man dagegen "Level" ein, kann man die einzelnen Levels anwählen. Mit "Three" schaltet Ihr den 3D-Modus aus. *hf*

Metal Gear (Nintendo)

Thomas Martens aus Reinfeld ist ein eifriger Geheim-Kämpfer und hat ein paar Tips für alle geplagten Untergründler. Den Raketenwerfer und den Kompaß bekommt man nur, wenn man vor den entsprechenden Räumen steht, vor dem Betreten das Funkgerät auf Kanal 120.48 stellt und den Funkspruch von Jennifer empfängt.

Im Spiel gibt es zwei Labyrinth-Zonen, die man folgendermaßen überwindet: nach rechts aus dem Bild, nochmal rechts, nach oben und dann nochmal nach rechts.

Wenn man gleich danach das Funkgerät anklickt, bekommt man mehr Munition und mehr Lebens-Energie. *hf*

Super Shinobi (Mega Drive)

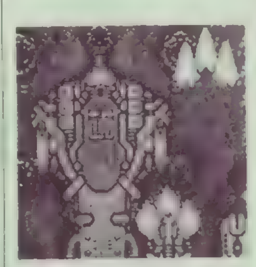
In den hinteren Levels wird es schon arg schwer, den shurikanwerfenden Helden durch die feindlichen Fronten zu führen. Es wäre gut, wenn man da ein paar Extra-Leben hätte. Marki Radulovic' aus Duisburg entdeckte, wie man sich beliebig viele Extra-Leben verschaffen kann. Allerdings muß man sich dazu erst mal in den zweiten Abschnitt des vierten Levels vorkämpfen. In der Fabrik befindet sich ganz zu Anfang unter dem ersten Fließband eine versteckte Kiste. Diese öffnet man, indem man bis zum Abgrund vorgeht, springt und einen der berühmten Salto-Schüsse abfeuert. Wenn die Kiste offen ist, springt man aufs Fließband, und läßt sich in den Abgrund befördern. Dabei muß man im Fallen die Kiste erwischen. Diese enthält nämlich zwei Extra-Leben, wovon beim Sturz eins natürlich flöten geht. Jetzt fängt man wieder von vorne an und kann das Spiel beliebig oft wiederholen. *hf*

Cyborg Hunter (Sega)

Der Jäger der Cyborgs muß des öfteren rohe Gewalt anwenden, um zum Ziel zu kommen. Dazu benötigt er jedoch Bomben, Lift- oder Psycho-Steine. Wenn Ihr in dem Labyrinth einen der Gegenstände findet, geht einfach zum nächsten Lift, im Lift nach rechts, wieder raus und zum Objekt. Wenn Ihr das nun wiederholt, könnt Ihr die Objekte so oft wie möglich aufnehmen. Doch Vorsicht, falls dort ein Cyborg sein sollte, erneuert sich auch dieser, so daß Ihr erst nochmal kämpfen müßt, um zum gewünschten Objekt zu gelangen. Dieser Trick stammt von Marcel Thielen aus Dermagen. *hf*

Tatsujin (Mega Drive)

Ein Extraleben gefällig? Schaden könnt's wahrscheinlich nicht, denn auf der Jagd nach dem High-Score ist jedes Mittel recht. Dazu müßt Ihr kurz vor dem ersten Obermotz gegen Ende des ersten Levels auf den grünen Laser wechseln. Nur mit diesem kann ein qudratischer Block durch Dauerbeschuß zuerst nach oben geschubst werden. Danach verwandelt er sich in ein "1up"-Symbol (siehe Foto). Eifrige Punktesammler sollten übrigens jedes "Speed-Up"-Symbol aktivieren. Die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs erhöht sich nur bis zu einer bestimmten Grenze. Danach gibt's für jedes aufgesammelte "Speed-Up"-Symbol 5000 Punkte.



Verstecktes Extra-Leben bei Tatsujin

Zum Schluß noch ein paar allgemeine Tips zu den verschiedenen Waffen. Der grüne Laser ist mit Abstand die wirkungsvollste Waffe. Wenn Ihr Euch auf ein Ziel konzentrieren könnt (also bei allen größeren Gegnern), sollte man auf den grünen Laser zurückgreifen. Der rote Standardschuß ist zwar nicht ganz so durchschlagend, dafür bietet er eine größere Breitenwirkung. Er eignet sich besonders für Sprite-Chaos auf dem Bildschirm und ist ein Allround-Talent, mit dem man nie falsch liegt. Abzuraten ist auf jeden Fall von dem blauen Laser. Da er sich bedingungslos an einem Opfer festkrallt, ist man den anderen Angreifern hilflos ausgeliefert. *mg*

Rastan (Sega)

Pedro Ortega entdeckte einen Trick, wie man sofort in den siebten Level von Rastan gelangt. Bevor Ihr die Konsole einschaltet, drückt Ihr Joypad 1 nach oben und gleichzeitig Knopf <1> und <2>. Schaltet nun das Master-System ein und wartet, bis das Spiel von selbst beginnt. Ab jetzt hat man unendlich viele Continues zur Verfügung, so daß man, entsprechend gutes Spielen vorausgesetzt, bis zum letzten Level gelangen dürfte. *hf*

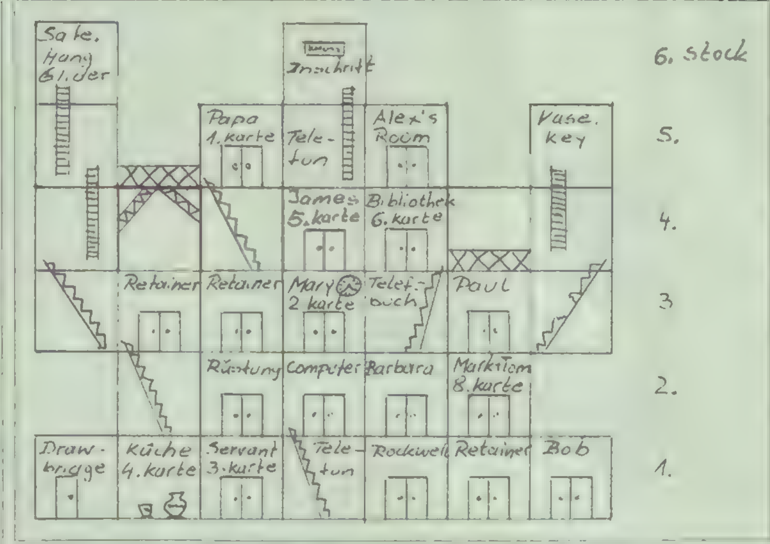
Ghosts'n Ghouls (Mega Drive)

Ein bißchen merkwürdig ist es schon, daß man sich bei 'Ghosts'n Ghouls' zwar durch fünf Levels kämpft, die geraubte Prinzessin aber nicht in Sicht ist. Auch Florian Junger aus Diepholz wunderte sich, bis er es herausfand: Man bekommt die Prinzessin beim ersten Durchgang tatsächlich nicht. Einen Hinweis geben die japanischen Schriften am Ende des 5. Levels, die erscheinen, wenn man die Fliege erledigt. Natürlich können meistens nur Japaner die Schriftzeichen, die für uns nur Hieroglyphen sind, entschlüsseln. Jetzt beginnt das Spiel von vorne. Man sollte jetzt wirklich weitermachen, denn die Lösung kommt jetzt: Zu Beginn des ersten Levels schießt man nach oben auf das Kreuz und öffnet eine Schatztruhe. Plötzlich steht die Prinzessin da, die allerdings gleich wieder verschwindet. Allerdings hinterläßt sie eine Waffe, mit der man sich dann durchspielt. Wenn man die Fliege jetzt mit der Waffe erledigt, kommt man erst zum richtigen Ober-Gegner. Das Ganze funktioniert nur, wenn man beim ersten Durchgang die Fliege mit der goldenen Rüstung meistert. *hf*

Cobra Triangle (Nintendo)



Nicht über die Ziellinie fahren



Da spritzt das Wasser: Peter Brändle aus Wattwil hat eine Methode entdeckt, um sich bei "Cobra Triangle" voll ausrüsten zu lassen. Man bekommt im schweren vierten Level nämlich sonst schnell Probleme. Doch es gibt einen Trick: Im ersten Level muß man sich alle Benzinkanister und das Extra-Leben holen. Jetzt dürft Ihr aber auf gar keinen Fall über die Ziellinie fahren. Wartet, bis die Zeit abgelaufen ist. Wiederholt das Spiel, bis Ihr Eure Ausrüstung zusammenhabt. *hf*

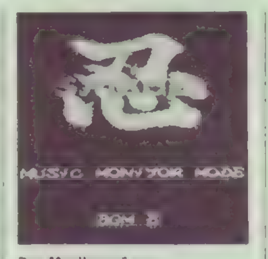
Shinobi (PC-Engine)

Das Ninja-Spiel bringt genausoviel Spaß, wie es spielerisch schwer ist. Kaum hat man den nächsten Ober-Gegner erreicht, ist man hinüber und muß ganz von vorne anfangen. Andreas Reichelt aus Iserlohn entdeckte zu Shinobi eine Runden-Anwahl. Dazu muß man im Titelbild <Select> gedrückt halten und das Spiel mit <Run> starten. <Select> noch nicht loslassen! Die normale japanische "Mission"-Schrift erscheint. Dann wird der Bildschirm allerdings dunkel. Wenn man jetzt eine der Kombinationen aus der untenstehenden Tabelle eingibt, kann man das Spiel im jeweiligen Level beginnen.

Auch Christian Donauer aus Neumarkt entdeckte bei Shinobi etwas Besonderes. Wenn man im Titelbild so lange <Select> drückt, bis normalerweise das Demonstrations-

Tastenkombinationen bei Shinobi

Level	Tasten
Ken Oh	
Abschnitt 2	<I>, <Run>
Endgegner	<I>, <I>, <Run>
Mandra	
Abschnitt 1	<II>, <Run>
Abschnitt 2	<I>, <II>, <Run>
Abschnitt 3	<I>, <II>, <I>, <Run>
Endgegner	<I>, <I>, <I>, <II>, <Run>
Lobster	
Abschnitt 1	<II>, <II>, <Run>
Abschnitt 2	<II>, <II>, <I>, <Run>
Abschnitt 3	<I>, <II>, <I>, <II>, <Run>
Endgegner	<I>, <II>, <I>, <II>, <I>, <Run>
Masked Ninja	
Abschnitt 1	<II>, <II>, <II>, <Run>
Abschnitt 2	<II>, <II>, <II>, <I>, <Run>
Abschnitt 3	<II>, <II>, <II>, <I>, <I>, <Run>
Endgegner	<II>, <II>, <II>, <I>, <I>, <I>, <Run>



Das Musikmenü von Shinobi

Spiel beginnt, kann man die Musikstücke auswählen. Einfach mit dem Joypad links oder rechts die Musik auswählen, und mit Taste <I> starten. *hf*

Alex Kidd in High Tech World (Sega)

Norbert Eschrich aus Stuttgart führte Alex Kidd erfolgreich in die Spielhalle. Hier seine Lösung für alle die die letzten Teile der Karte nicht finden.

1. Beim Papa die Karte holen. Die erste ist eine Fälschung, also noch einmal fragen.

2. Zu Kames gehen, und die nächste Infomation holen, wohin es als nächstes geht.

3. Bei Mary den Test bestehen (ist doch einfach, oder?) und den zweiten Teil der Karte in Empfang nehmen.

4. Zu Barbara ins Zimmer und sie ausfragen.

5. Zu Mark und Tom gehen. Beide geben ausführliche Antworten. Allerdings ist die Notiz "45 from 30" etwas merkwürdig.

6. Zurück zu James. Nicht die Asche anfassen, das gibt Brandwunden.

7. Das Telefon sollte man auch benutzen. Die Nummer von Rockwell wählen und seinen Rat einholen. Bei der Gelegenheit gleich eine Pizza bestellen.

8. Nun geht's ab zu den Servants, und deren Namen in der richtigen Reihenfolge nennen. Linda 1, Betty 2, Janet 3, Cindy 4, Susie 5, Kate 6

Dafür gibt's die dritte Karte.

9. In der Küche liegt im Bottich die Kleidung. Dabei kann man auch gleich die vierte Karte ergattern.

10. Nach einer halben Stunde zu Rockwell ins Zimmer gehen, und das "Restorer Powder" holen. Auf dem Weg zu James, wo man aus der Asche wieder die Karte machen will, kann man gleich in der Bibliothek den Buchtitel erfragen, den Barbara ausgeliehen hat.

11. Bei James im Raum mit dem "Restorer Powder" aus der Asche das fünfte Kartenstück zaubern.

Bis hierhin alles klar? In der nächsten *POWER PLAY* geht's weiter mit der Suche.

Viel Spaß bei der Suche nach den acht Kartenstücken.

POOL OF RADIANCE

anrichtet. Nach dem Kampf wird man mit einer schonen Grafik belohnt. Der Drache ist übrigens gar nicht so schwierig: er hat 80 Hitpoints und AC 0. Bevor man gegen ihn kämpft, fragt er alle Charaktere, ob sie nicht auf seine Seite wechseln wollen. Hero ist tatsächlich ein Verräter und läuft über. Ich kann jedoch nur davon abraten...

Noch ein Tip: Ein Auftrag lautet, daß man den Valhingen Graveyard saubern soll. Wenn sich einer mal gefragt hat, wozu man die Level-8-Cleric-Spruchrollen "Restauration" braucht, hier die Antwort. Manche Untote (z. B. Wights) können den Charakteren Experience Points absaugen. Dadurch kann es passieren, daß der stolze Level-7-Fighter plötzlich nur noch ein kümmerlicher Level-3-Recke ist. Benutzt man nun die Spruchrollen (mit "use"), dann erstarken die Figuren wieder.

Und hier noch ein paar Daten zum Spiel: Den Hitpoints- und AC-Rekord hält der Piratenkapitän im Sklavencamp. Er hat 110 Hitpoints und AC -6. Zweiter ist der Kommandant von Zenthil keep, er hat 100 Hitpoints und AC -3.

Die meisten Schritte pro Runde machen die Quicklinge, nämlich etwa 100. Der größte Aufschneider und Prahlhans ist Yarash the Sorcerer. Er ist ein simpler Level-5-Magic User und schreibt dem Boß, daß er mit Hilfe seiner Kreaturen dessen Schloß versenken kann. (Also kriegt er auch die Auszeichnung für höchsten Mut, denn er hat nur 20 Hitpoints und ein paar Lizardmen als Soldaten). Der nutzloseste Spruch dürfte der Cleric-Spell "Resist Cold" sein. Der brutalste NPC ist Skullcrusher. Er zertrümmerte einer Handvoll Hobgoblins die Schädel und schrieb mit ihrem Blut an die Wand: "Skullcrusher was here." Der nützlichste Zauberstab ist der "Wand of Paralysation", denn mit ihm kann man so ziemlich jeden Gegner betäuben.

POWER PLAY WETTBEWERB

Frage 1 A B C	**Frage 6** A B C	**Frage 11** A B C	**Frage 16** A B C	**Frage 21** A B C	**Frage 26** A B C
Frage 2 A B C	**Frage 7** A B C	**Frage 12** A B C	**Frage 17** A B C	**Frage 22** A B C	**Frage 27** A B C
Frage 3 A B C	**Frage 8** A B C	**Frage 13** A B C	**Frage 18** A B C	**Frage 23** A B C	**Frage 28** A B C
Frage 4 A B C	**Frage 9** A B C	**Frage 14** A B C	**Frage 19** A B C	**Frage 24** A B C	**Frage 29** A B C
Frage 5 A B C	**Frage 10** A B C	**Frage 15** A B C	**Frage 20** A B C	**Frage 25** A B C	**Frage 30** A B C

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

Gewinnt mit POWER PLAY (II)

Eine Traum-Reise nach Disney-World könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vergeßt nicht, den Anfangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzutragen – Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer Einsendungen. Nächsten Monat stellen wir Euch dann die nächsten 30 Fragen. *al*

Absender:
(Bitte in Blockschrift ausfüllen!)

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort



Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion POWER PLAY
8013 Haar

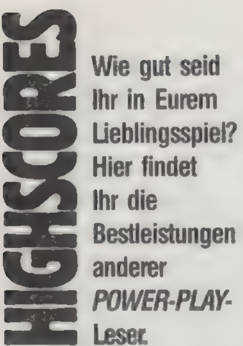
ZUM SAMMELN

POOL OF RADIANCE

C64 · MS-DOS

Der letzte Auftrag müßte der Angriff auf das Valjevo Castle sein. Das Schloß ist von einer Mauer mit zwei Toren umgeben. Hat man sich für eines von ihnen entschieden, öffnet man es am besten mit dem "Knock"-Spruch. Nachdem die Massen von Schlangen und Giganten beseitigt sind, müßte man in ein Gebäude kommen, wo einen Tyrannitraxus erwartet. Dieser ist aber nicht der berüchtigte Boß, sondern nur ein läppischer Fighter (kann aber sein, daß dies nur eine der vielen Gestalten des Boß ist). Wenn man ihn besiegt, hinterläßt er das schon beschriebene Longsword +5. Nun geht es weiter durch eine (verflixte) Illusionswand. Durch diese gelangt man, wenn man sich an die Nordwand des Raums stellt und schnurstracks gegen die südliche Wand läuft (mehrmals probieren). Irgendwann später sollte man dem Tyrannithraxus (diesmal ohne i) gegenüberstehen. Bevor man jedoch mit ihm kämpfen darf, kommt die schwerste Stelle im ganzen Spiel: Big T schickt einem zehn bis 15 Level-8-Fighter entgegen. Diesen rauhen Burschen (jeder hat 87 Hitpoints) kann man zwar sehr gut mit "Wand of Lightning Bolts" zusetzen, da fast alle in einer Reihe stehen, aber normalerweise dürften höchstens vier bis fünf Party-Mitglieder diesen Kampf überleben, wenn da nicht Nils Hamm einen Supertip hätte: Man kann diese Level-8-Fighter tatsächlich mit einem simplen "Hold Person"-Spruch paralysieren. (Das geht sonst nur bei harmlosen Monstern). Also sollte man so viele "Hold Person"-Sprüche wie möglich memorizen, dann trägt die Party kaum Schaden davon. Dann ist da natürlich noch Tyrannithraxus in Drachengestalt, und der Anleitung entnehmen wir, daß ein von Drachenfeuer getöteter Charakter nie wieder auferstehen kann. Also sollten die Charaktere schnell die "Fire resistance"-Ringe anziehen, damit der Drache nicht zu viel Schaden

HALL OF FAME



Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

Diese Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur High-Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustandegekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können.

Schickt Eure High-Scores und Eure Schwarzweiß-Fotos an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

mh





Jan Christoph schaffte 3088 Punkte mit der Stuka bei "Their finest Hour"



Der High-Score bei "Batman" stammt von Florian Melchert aus Ritterhude

Pirates
C 64: 203 von Wolfgang Gwallitta, Rosengarten

Choplifter
Sega Master: 3315700 von Velten Schonert, Nordstemmen

R-Type
C 64: 628370 von Carsten Haase, Wenden

R-Type
C 64: 587780 von Martin Klein, Brensbach

Test Drive II
Amiga: 352850 von Martin Salartowitz, Düsseldorf

Shuffle Puck Caffe
ST: vs. Biff Raunch 15:0 von Martin Styner, CH-Subingen

Bubble Bobble
C 64: 5837400 (2 Spieler) von Frank Jordan und Rolf, Brühl

Batman the Movie
ST: 43050 von Florian Melchert, Ritterhude

Hard Drivin
ST: 128027 von Christian Henke, Kirchwalsede

Strider
Amiga: 197520 von Björn Straub, Haan

Shinobi
Sega Master: 681300 von Jan-Malte Linning, Rheinbach

Shinobi
Sega Master: 590500 von Sven Wendlandt, Uelzen

Street Fighter
Amiga: 2080600 von Jürgen und Thomas Hoff, Fisch-Rehlingerhof

Their finest Hour
MS-DOS: 3088 (Stuka) von Jan Christoph, Meerbusch

Spherical
C 64: 31719 von Thorsten Gehle, Langenhagen

Paperboy
C 64: 29650 von Carsten Kannenberg, Kleve

Paperboy
C 64: 72800 von Oliver Fischer, Freising

Goldrunner
ST: 756500 von Michael Koppatz, Weißenburg

Io
C 64: 148780 von Ingo Strassner, Heilbronn

Plutos
Amiga: 2762050 von Daniel Hölzle und Roman Rehm, Konstanz

Chase H.Q.
C 64: 1074133

Power Strike
Sega Master: 4337370 von Maik Kretzmann, Algermissen

Rock'n Roll
Amiga: 247500 von Maik Humpert, Soltau

New Zealand Story
Amiga: 184200 von Noel Jänich, Gelsenkirchen

New Zealand Story
C 64: 142300 von Frank Scholtz, Mavgenhard

Honda RVF
Amiga: Assen in 1.48:16 von Sven Elbert, Wallenhorst

Silkworm
Amiga: 517900 (Heli) von Christian Schweer, Suhtfeld

Silkworm
Amiga: 369500 (Jeep) von Oliver Schweer, Suhtfeld

Xenon II
Amiga: 414010 von Harry Pfister, Baden-Baden

IK+
Amiga: 201400 von Daniel Dreschers, Waurichen

Stunt Car Racer
C 64: Little Ramp in 0:42,18 von Robert Bolla, Wiesbaden

Battle Squadron
Amiga: 5843625 von Daniel Ritter, Mönchengladbach

Tetris
Gameboy: 39740 von Heinrich Lenhardt, *POWER PLAY*

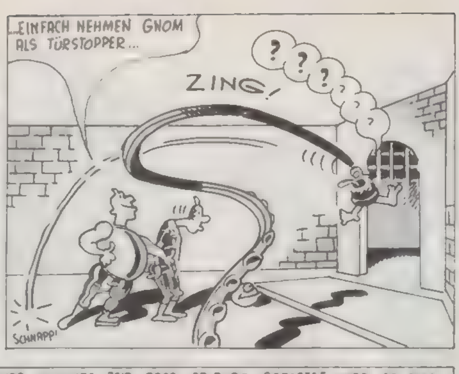


»REVOLUTION«

Das Rettungskommando für Dr. Bobo droht an einer Prüfung zu scheitern: Ein Fallgitter im Programmierer-Dungeon versperrt den Weg...

TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE





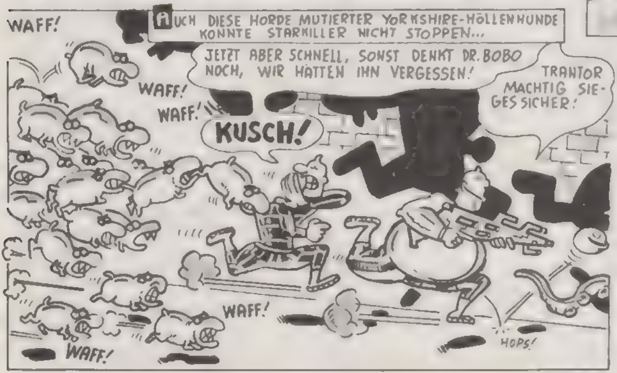


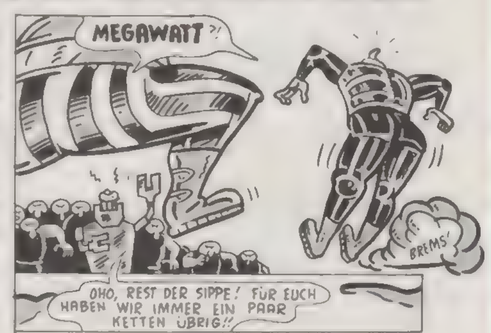




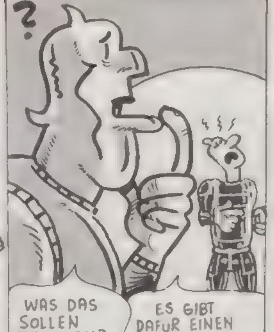










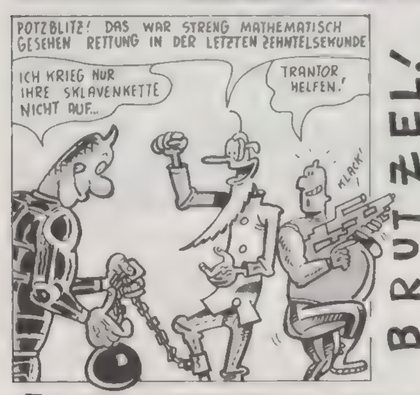




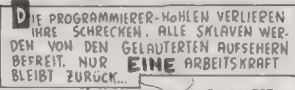


SEIT 221 JAHREN HAB ICH KEINEN URLAUB BEKOMMEN...
...URLAUB? WAS IST DAS? ICH KANN MICH GAR NICHT MEHR AN DAS LETZTE WEIHNACHTSGELD ERINNERN?..
.. AM ARBEITSPLATZ TROPFTS DAUERND...
...DIE SKLAVEN SIND GANZ NETTE KERLE...
..WAS HABEN DIE UNS EIGENTLICH GETAN?





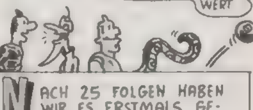












NACH 25 FOLGEN HABEN WIR ES ERSTMALS GESCHAFFT, EINEN HALBWEGS GEORDNETEN SCHLUSS HINZUBEKOMMEN. DOCH GERADE DADURCH ERHÖHT SICH DIE SPANNUNG INS SCHIER UNERTRÄGLICHE: WELCHES KOMPLETT NEUE, IRRE UND UNVORHERSEHBARE ABENTEUER WIRD STARKILLER AB DER NÄCHSTEN FOLGE BESTEHEN?

ENDE

Was noch fehlt

Ich lese jetzt seit fast drei Jahren begeistert *POWER PLAY*, aber eines vermisse ich seit der Ausgabe 6/1988, nämlich den Spielevergleichstest. Ich erinnere mich dunkel daran, daß Ihr ihn vor ein paar Ausgaben angekündigt habt, jedoch ist bisher nichts erschienen. Und da Ihr jetzt sowieso wieder eine umfassende *POWER PLAY* herausgebt, hoffe ich, daß es dann auch wieder den Spielevergleichstest gibt. Zum Schluß habe ich noch eine Frage an Euch: Woher bekommt Ihr immer die Poster von den Computerspielen und was kosten sie? Wenn Ihr mir diese Fragen beantworten würdet, wäre ich Euch sehr dankbar.

Stefan Utz, Tübingen-Pfrondorf

Die Poster werden uns von den Softwarefirmen zu den entsprechenden Spielen mitgeschickt. Sie sind in der Regel nicht käuflich zu erwerben. Und was die Spielevergleichstests angeht: siehe Seite 103 ff. "Flugsimulationen". Weitere Vergleichstests werden folgen. *up*

Indiskutabel

Ich schätze *POWER PLAY* besonders, weil Ihr kritischer seid als andere Zeitschriften und nicht alles hochjubelt, was nicht ausgesprochen katastrophal ist. Um so mehr hat es mich erstaunt, daß "Super Wonderboy" (Amiga) bei Euch so gut weggekommen ist. Ich kenne andere Fassungen nicht, halte es daher für möglich, daß andere Versionen besser spielbar sind, aber die Amiga-Fassung, die ich nicht zuletzt aufgrund Eurer Besprechung gekauft habe, hat mich doch ziemlich enttäuscht. Ich kenne kein Spiel, das auch nur annähernd so lange laden würde. Und kaum hat man die erste Runde überstanden, braucht es eine geschlagene halbe Minute, nur um den Bonus zu registrieren. Und nach jeder Runde gibt es noch mal ewig lange Ladezeiten, so daß ich mich ernstlich frage, was da eigentlich am Anfang geladen wurde. Außerdem ist die Kollisionsabfrage unter aller Kanone. Mal steht Wonderboy mitten in der Luft, mal stürzt er ab, wenn man eine Plattform nicht 100prozentig erwischt. Na gut, damit ließe sich noch leben, aber ein Spiel, bei dem ich nach jeder Runde eine Zigarettenlänge auf das nächste Bild warten muß, ist für mich indiskutabel.

Harald Pusch, Simmerath

Um derartigen Mißverständnissen in Zukunft vorzubeugen, haben wir mittlerweile den Wertungskasten eingeführt, der die verschiedenen Versionen berücksichtigt. Wir haben in der *POWER PLAY* 1/90 nur die ST- und die 64er-Version von Super Wonderboy getestet (immerhin eine Power-Wertung 80 Prozent). Eine Amiga-Version haben wir nie zu Gesicht bekommen. *up*

Gratulation

Hallo *POWER PLAY* Redaktion... Gratulation zur eigenen Zeitung. Wirklich 'ne gute Nachricht. Wie wäre es denn mal mit einer Btx-Testseite. Da gibt's so viele Spiele, und bevor man noch merkt, was Sache ist, hat man schon unheimlich viel Geld in den Sand gesetzt. Oder die Teletreffs. Manche sind gut, aber andere...? Ansonsten, weiter so und viel Erfolg.

Helmut Zelling, Wiernsheim

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt hängen nur sehr wenig Leute am Btx. Das liegt wahrscheinlich zum großen Teil an den unattraktiven Kosten dieser Einrichtung. Aber man weiß ja nie, ob sich das in Zukunft nicht ändern wird. Wenn die Zeit reif ist, werden wir uns auch in der *POWER PLAY* damit beschäftigen. *up*

Starkiller-Schelte

Also, ich will ja nicht grob werden, aber was Ihr Euch manchmal mit Starkiller leistet, ist schon eine... (zensiert). Ich wollte damit nur sagen, daß Ihr bei Starkiller ein bißchen schlampt: Erst war Witzball einige Ausgaben lang verschwunden, und jetzt sind mit der Abholung der Poke 14,0 die Biochips weg. Darum meine Frage: Sind die oben genannten Biochips in der Lage, die Poke 14,0, in welcher sie logischerweise hocken und Populous spielen, zu entwenden und sich auf die Suche nach Starkiller zu begeben? Na, wie dem auch sei, bitte bringt die Biochips und Ultima wieder rein. Wo wir gerade bei Ultima sind, gibt es eine Versöhnung mit Ultima und Trantor oder...?

René Riech, Sörup

Die Biochips sind zusammen mit dem Raumschiff beschlagnahmt worden, weil Starkiller zu leichtsinnig war und die Schandtatenwette verloren hat (siehe Folge 20). Sie sind gerade im 476ten Level von Popolous, und zwar ziemlich verbissen. Wenn sie im 500ten Level angekommen sind, werden sie vielleicht Zeit haben, nach Starkiller Ausschau zu halten.

Trantor war in Sachen Liebe mittlerweile schon heimlich bei dem intergalaktischen Sterndeuter Tatsujin, der ja bekanntlich eine Koryphäe in seinem Gebiet sein soll. Dieser beurteilte die Entwicklung als stark steigend. *boyke/up*

ja schon traurig genug, wenn Microprose uns schon seit ca. zwei Jahren immer wieder vertröstet. Zum Beispiel von Oktober 1989 auf Januar 1990. Nur, wir haben nun schon fast wieder Februar. Keine Frage, natürlich wieder verschoben bis...??

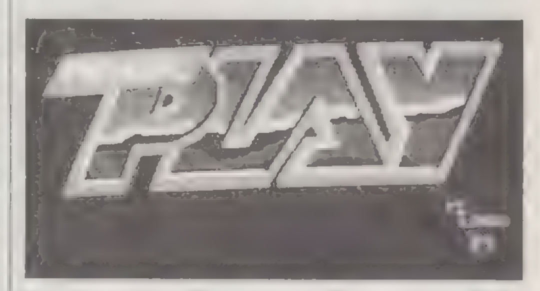
Ich hoffe, daß sich hier mal was ändert.

Crusader

Man soll die Hoffnung bekanntlich ja nie aufgeben. Voraussichtlich nur noch bis März/April dauert die Schonzeit für die Geldbeutel aller, die danach fiebern, als Bildschirmpiraten über den Monitor zu flackern. *up*

Verleugnet/ Vernachlässigt?

Als treuer Leser Eurer Zeitschrift freue ich mich sehr, daß *POWER PLAY* in Zukunft wieder eigenständig erscheinen wird. Ich möchte dieses Ereignis als Anlaß nehmen, Euch einmal zu schreiben. Zuerst einmal ein dickes Lob: *POWER PLAY* ist *die* Testzeitschrift für Computerspiele, da sie zum einen fast alle Systeme abdeckt und zum anderen die Tests sehr gründlich und objektiv ausfallen. Doch ich habe auch eine Kritik: Alle Welt beschwert sich, daß es für den Archimedes keine Software gibt, aber keiner testet die Programme, die für diesen Computer erscheinen (einige Beispiele: The Pawn, Fish!, Corruption, Pacmania, Interdictor, Holed Out,...). Viel schlimmer ist aber, daß Programme "verleugnet" werden; so geschehen in *POWER PLAY* 2/90: Hier wird nur versteckt angedeutet, daß es eine Archimedes-Version von "Conque-



Das tolle *POWER PLAY* Logo ist von Marc Leisegang

Verpennt

Als ich die Seite 54 in Eurer Ausgabe 2/90 aufschlug, las ich voller Hoffnung das Interview von PP mit Wild Bill Stealey. Die Enttäuschung nach dem Lesen war dann allerdings um so größer!

Ich konnte es nicht fassen: Da haben die Power-Players den Chef von Microprose an der Angel, unterhalten sich dann auch noch über Pirates. Und...nein, sie fragen natürlich *nicht*, wann dieses Mega-Game endlich auf dem Amiga erhältlich ist. Da soll man nicht verrückt werden? Ich glaube, ich spreche für ganz Amiga-Deutschland (naja, zumindest für die Pirates-Fans und das sind sehr viele), wenn ich Euch bitte, dieses schnellstens in Erfahrung zu bringen. Es ist

ror" gibt. — Ihr zeigt nicht, wie sonst üblich, die Unterschiede zur Originalversion auf. Schlimmer ist aber, daß Ihr den Archimedes noch nicht einmal in Eurem Testkästchen aufführt. Ich hoffe, daß sich da in Zukunft etwas ändert, damit ich an Eurer Zeitschrift nichts mehr zu bemängeln habe.

Matthias Seifert, Oberfladungen

Also erst mal muß ich sagen, daß ich es eigentlich nicht so ganz in Ordnung finde, daß Ihr die *POWER PLAY* wieder aus der Happy (bzw. der COMPUTER LIVE) herausnehmt, und jede Zeitschrift einzeln für 6,50 Mark verkaufen wollt. Einer der Gründe ist z. B., daß HC und PP zusammen 6,50 kosten und ab demnächst zusammen 13,00 Mark (!!!). *POWER PLAY* soll zwar mit 'nen paar Seiten aufgestockt werden, aber ich finde das trotzdem noch zu teuer.

Und nun zum Thema: Ihr vernachlässigt alle 8 Biter außer dem C 64. Der letzte CPC-Test war in Ausgabe 9/89 auf Seite 49, namens Silkworm. Ihr behauptet zwar immer, daß für den CPC kaum noch Programme herauskommen, aber seit ca. drei Wochen liegen in dem Compishop in meiner Stadt Spiele wie Ghostbusters II, Turbo Out Run, Moonwalker etc. herum. Und Spiele wie Tusker, Maze Mania, Super Wonderboy und andere liegen jetzt seit letzter Woche in diesem Shop. Ätsch, jetzt könnt Ihr nicht mehr behaupten, daß für den CPC nix mehr rauskommt. Außerdem habt Ihr mal in irgendeiner Happy vor 1 bis 2 Jahren geschrieben, daß in Deutschland über 700 000 Compis über den Ladentisch gewandert sind und diese verschwinden ja nicht einfach alle, sondern haben eventuell mal den Besitzer gewechselt oder ein paar sind auch mal verreckt. Aber es gibt immer noch ein paar tausend CPC-Freaks, und die wollen ja auch Spieletests für Ihren Computer sehen. Spiele wie Renegade und Gryzor, Trantor und Savage haben doch schon bewiesen, daß der CPC doch noch viel auf dem Kasten hat und Amiga und ST sogar das Wasser reichen kann. Daß der Sound der CPCs auch sehr gut sein kann, beweist ja auch die Tatsache, daß der ST denselben Soundchip wie der CPC hat. (Zwar 'ne neuere Version, aber der Sound ist im Prinzip derselbe). Außerdem hat er oft sehr gute Soundbewertungen.

Also Leute, wie ich bereits geschrieben habe: Bringt wieder CPC-Tests.

Georg Odenthal, Aalen

Wir sind mächtig dahinter her, mit unserer redaktionellen Arbeit die aktuellen Trends vom Softwaremarkt aufzuspüren. Es liegt nicht an uns, daß dabei einige Computertypen wie der Archimedes, der CPC, aber auch immer stärker der C 64 auf der Strecke bleiben.

up

Hallo, Spieleteam

Ich bin ein 18 Jahre alter Junge aus Rumänien. Mein Name ist Georgescu Remus. Meine Mutter ist von deutscher Nationalität, doch mein Vater ist ein Rumäne (daher der rumänische Familienname). Ich studiere im Nikolaus-Lenau-Lyceum in deutscher Sprache in der Mathematik/Physik-Abteilung. Bis jetzt ich bin fast sicher, habt Ihr nicht sehr viel über Rumänien gehört. Doch jetzt, da wir von der Diktatur befreit sind, wird sich das ändern. Bei uns hat das Lyceum nur zwölf Klassen, so daß ich im Mai mein letztes Jahr beende. Später möchte ich Medizin studieren. Bis jetzt kamen bei uns im Lande alle westlichen Publikationen nur sehr schwer und selten auf dem Markt. Ich bekam mit Mühe und Not ein paar Happy-Computer und *POWER PLAY* und war von ihnen entzückt. Ich besitze auch einen Computer, einen Sinclair Spectrum. Um diesen kleinen Freund zu beschaffen, haben meine Eltern ein Vermögen ausgegeben. (15 000 Lei bei einem Monatslohn von 3500 Lei. Sie haben den maximalen Lohn, den man bei uns erhalten kann.) Andere Arten von Computern besitzen bei uns nur jene, die nahe Verwandte in anderen Ländern haben, weil sich bei uns so etwas niemand leisten könnte. Doch Computer bedeuten für mich sehr viel. Meine ganze Freizeit vertreibe ich damit und möchte für mein Leben gerne auch einen PC besitzen. In der Freizeit spiele ich gerne und bin begeistert, wenn ich in diese

Welt hineinsinke. Wenn Ihr eine Filiale in Rumänien haben wollt, denkt bitte auch an mich.

Georgescu Remus, Temeswar (Rumänien)

Wir freuen uns ganz besonders, daß unser Heft bis in die Tiefen der rumänischen Diktatur durchdringen konnte und auch dort seine Fans gefunden hat. *up*

Fehlerhaft

Ich habe mir vor kurzem TV-Sports Football für den Atari ST angeschafft. Eigentlich wäre ich mit dem Programm sehr zufrieden, wenn nicht bei meiner Version ein paar Fehler auftreten würden.

1. Ich muß, obwohl ich einen 1040 STF besitze, nach jedem Ligaspiel neu booten (in der Anleitung steht, daß dies nur bei 520 STs nötig wäre).

2. Wenn ich bis ins Semifinale vorgedrungen bin, speichert das Programm zwar irgendetwas auf der Liga-Diskette ab, aber wenn ich danach neu gebootet habe, ist das Spiel meiner Mannschaft noch nicht ausgetragen. Ich komme also mit einer von mir gesteuerten Mannschaft nicht über das Halbfinale hinaus.

3. Wenn ich nun nur computergesteuerte Mannschaften die Meisterschaft austragen lasse und erst beim Endspiel den Hold-Modus einschalte, um es auf dem Bildschirm zu verfolgen, hängt sich der Computer beim ersten Erscheinen der Spielanzeige auf.

Könnt Ihr mir eventuell weiterhelfen?

Thomas Lichte, Haan

Hat irgend jemand ähnliche Probleme und kann Thomas helfen? *up*

Delete-Ballerspiele

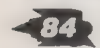
Ihre Antwort auf einen Brief von mir hat mir gezeigt, daß Sie durchaus an der Meinung Ihrer Leser interessiert sind, auch wenn Sie diese nicht teilen. Ich weiß ja nicht, wie alt Sie sind, aber ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, daß besondes vor Weihnachten gegen Kriegsspielzeug demonstriert wurde. "Keine Panzer auf den Gabentisch!" hieß es u.a. Heute tauchen diese in unscheinbarer Form als Disketten oder Kassetten auf dem Gabentisch auf, um dann auf dem Bildschirm im Kinderzimmer ihr mörderisches Treiben zu entwickeln. "Super"? Dann sind da die "harmlosen Krabbelviecher" mit dem Tarnnamen "Alien" oder "Klingon". The Concise Oxford Dictionary definiert Alien als Fremder Nichteingebürgerter nicht so aussehend wie man selbst. Dabei fallen mir die Juden ein, denen wegen ihrer Herkunft von den Nationalsozialisten nicht nur Bürger- sondern auch die Menschenrechte aberkannt wurden. Oder die Türken, die eben anders aussehen. Und dann wird eben nicht nur "auf harmlose Krabbelviecher" geschossen. So abwegig sind meine Gedanken nicht. Sie sollten mal morgens zum Schulbeginn mit einem öffentlichen Verkehrsmittel fahren und darauf achten, worüber sich 9- oder 12jährige unterhalten. Die Bild-Zeitung wird langweilig, und selbst einem abgebrühten "Falcon"-Flieger sträuben sich da die Haare. So, jetzt bin ich meine Meinung losgeworden. Und lasse Sie mit Ihrer... und Ihrem Gewissen alleine.

Andreas Berghauer, Hannover

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str.2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender auch auf dem Brief selber anzugeben.





Reinhard Schröder · Telefon 0251/532771
Fne-Vendt-Straße 16 · Telefax 0251/532842
4400 Münster · Btx 0251 532842

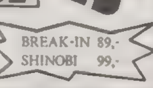
Artikel	Preis
No-Name Disk. 3½", 2DD 10 Stck.	16,95
No-Name Disk. 3½", HD 10 Stck.	39,95
No-Name Disk. 5¼", HD 10 Stck.	16,95
Atari Farbmonitor SC 1224	599,–
Atari 30 MB-Megafile	889,–
Epson Drucker LQ 550	875,–
Laufwerk 3½" für St oder Amiga (anschlußfertig!)	229,–
Amiga 500 Speichererweiterung, 512 KB, abschaltbar, Uhr	219,–

Andere Artikel auf Anfrage!!!

Wir versenden Hardware Software Bücher und Zubehör
Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,– DM in Briefmarken
Preise freibleibend Liefermöglichkeit vorbehalten
Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten
Händleranfragen erwünscht!

"Neue Spiele braucht das Land"

THEO KRANZ-VERSAND



PC Engine · SEGA MD

NEU!!! PC ENGINE Super Grafx * Battle Ace 699,-

VHS-SPIELEDEMO FÜR PC-ENG. UND MEGA-DRIVE JE 24,- DM.

BREAK-IN 89,-
SHINOBI 99,-

PC ENGINE		MEGA DRIVE	
PC-ENGINE RGB *	379,-	MEGA-DRIVE+1SP. *	429,-
PC-ENG. RGB NEU +SP. *	439,-	ATOMIC ROBO KID	a.A.
ATOMIC-ROBO-KID	107,-	GOLDEN AXE	119,-
SUPER VOLLEYBALL	a.A.	HERZOG ZWEI	119,-
PC-KID (GENGIN)	104,-	SUPER SHINOBI	119,-
HEAVY UNIT	109,-	FORGOTTEN WORLDS	119
RED ALERT (CD)	123,-	SOKOBAN	a.A.
CHASE H.Q.	109,-	NEW ZEALAND STORY	a.A.
SPLATTERHOUSE	a.A.	ALLE WEITEREN SPIELE 119,- !!	
CYPER CORE	a.A.	JOYSTICK XE-1 ST	94,-

NINTENDO			
WIZARD & WARRIORS	85,90	SUPER MARIO 2	[illegible]
TIGER HELI	84,90	MEGA MAN	87,–

SEGA MASTER-SYSTEM			
SLAP SHOT	a.A.	ALEX KID III	[illegible]
WONDERBOY 3	74,-	R.C. GRAND PRIX	a.A.

AMIGA		PC	
INDIANA JONES ADV	67,90	THEIR FINEST HOUR	79,90
SILKWORM	54,90	POPULOUS	67,90
XENON II	62,90	COLONIELS BIQUEST	109,90
IT CAMES FROM A DESERT	74,00	DIE HARD	67,00

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN AN.

DIE MIT * GEKENNZ. GERÄTE SIND OHNE FTZ-NR. UND VDE PRÜFUNG.
VERSAND PER NN. 8,-DM; BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN

THEO KRANZ-VERSAND
LUBENHEIMERSTR. 64 · 8782 KARLSTADT
24 STUNDEN TELEFON-HOTLINE: 09353/3117



INH. C. WAGNER

Aktion 04/90

An jedem Werktag im Monat April 1990, erhält jeweils der erste Besteller seine Bestellung **VERSANDKOSTENFREI**

AMIGA / ST	Amiga	ST
American Dreams	[illegible]	64,90
Asterix II		64,90
Batman The Movie	64,90	
Beach Volley	74,90	59,90
Chambers of Shaolin	74,[illegible]	59,90
Clown o' Mania	54,[illegible]	
Damocles	7[illegible] 90	79,90
Day of the Viper	—	74,90
Drakkhen	79 90	74,90
First Person Pinball	59 90	59,90
Fighter Bomber	84 90	84,90
F-29 Retaliator	74 90	74,90
F-19 Stealth Fighter	74 90	
Full Metal Planete	64 90	64,90
Future Wars	69 90	69,90
Ghouls'n Ghosts	74 90	
Great Courts	74 90	74,90
Hard Drivin	54 90	54,90
Hillsfar	74 90	74,90
Indiana Jones/Adv	74 90	74,90
Interphase	74 90	74,90
Iron Lord	74 90	74,90
Laser Squad	59,90	59,90
Maniac Manson	74 90	74,90
Midwinter	74 90	74,90
Murder in Venice	64 90	64,90
North and South	64 90	64,90
Pictionary	69 90	
Power Drift	74 90	–
Premier Collection II	84 90	84,90
Quartz	74 90	74,90
Rings of Medusa	69 90	69,90
Rock n Roll	69 90	69,90
Safari Guns	54 90	54,90
Shufflepuck Cafe	69 90	69,90
Skidoo	54 90	54,90
Space Ace	119 90	
Star Flight	74 90	
Swords of Twilight	74,90	
Table Tennis	54 90	54 [illegible]
Their finest hour	79 90	79 [illegible]
The story so far Vol. 3	54 90	54 [illegible]
Toobin	54 90	54 [illegible]
Tower of Babel	74 90	74 [illegible]
Triad 2	74 90	74 [illegible]
X-Out	59 90	59 90

IBM	3.5"	5.25"
American Dreams	64 90	64,90
Bar Games	74 90	74,90
Blue Angels	74 90	74 90
Die Hard	74 90	74 90
F-19 Stealth Fighter	94 90	94 90
Fighter Bomber	-	99 90
Flightsimulator 4.0	149 90	149,90
Hardball II	74 90	74 90
Murder in Venice	64 90	
M1 Tank Platoon	94 90	94 90
Ökolopoly	139 90	13[illegible],90
Pictionary	69 90	
Space Quest III	99 90	99 90
Star Flight II	74,90	74 90
Star Trek V	79,90	79 90
The Colonel's Bequest	114 90	114,90
Their finest hour	79 90	79 90
The Third Couner	74 90	74 90

C-64	Disk
100% Dynamite	49 90
Batman - The Movie	44,90
Blue Angels	54,90
Cabal	44,90
Christmas Collection	54 90
Coin-Op Hits	54,90
Dragon Wars	44,90
Epyx Action	54,90
Ghostbusters II	49 90
Ghouls'n Ghosts	49,90
Mazemania	49,90
Mega Pack II	49,90
No	54 90
Pictionary	54 90
Power Drift	49,90
Toobin	39 90

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, jedoch
Täglich preiswerte Neuheiten! Info per Telefon!

Vorkasse + 4,– / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9—15 Uhr / 17—21 Uhr
Sa 9—12 Uhr

Tel. 02051/85511
Fax 02051/85525

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

DATA



PC Engine RGB	394,00
Atomic Robo Kid	107,00
PC-Kid	98,00
Golden Axe CD	119,00
Splatter House	NEU!!!

SUPER GRAFX

Konsole RGB m. Spiel 719,00



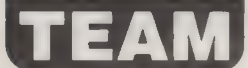
Konsole RGB/PAL	
+1 Spiel	424,00
+2 Spiele	514,00
+3 Spiele	594,00

Alle Spiele, sämtliches Zubehör, Neuheiten

Ankauf und Verkauf von MEGA DRIVE und PC-Engine Soft!

HOTLINE:
06131/53753

Inh. J.Hickethier & T. Keszler
Friedrich-Schneider-Straße 3
6500 Mainz



Aufgepaßt ÖSTERREICH!
DYNAMIC SYSTEMS präsentiert:

Am + ST nur 649,- IND. JONES ADV IBM nur 699,-

Bitte fordern Sie unsere kompl. Preisliste für Ihr Computersystem an! (Völlig kostenlos und unverbindlich)

(Am + ST) SIM CITY nur 649,-

AMIGA + ST – NEWS	
Dragons Breath	öS 649,-
Rainbow Island	öS 649,-
Drakken	öS 749,-
Starflight	öS 649
X-Out	öS 649,-
TV-Basketball	a. Anfr.
Driving Force	öS 649,-
It came from Desert	öS 749,-
ESS	öS 749,-
Midwinter (ST)	öS 649,-

SPACE ACE nur 849,-

AMIGA + ST – Classics	
Dungeon Master	öS 549,-
Falcon F 16	öS 579,-
Great Courts T	öS 599,-
Populous	öS [illegible]
RVF-Honda	öS 649,-
TV-Sports Football	öS 579,-
Rings of Medusa	öS 699,-
Xenon 2 Megablast	öS 599,-
Leisure Suit L. 2	öS 829,-
Omega	öS 729

C 64 BESTSELLER	
Batman Hyperactivity [illegible]	öS 549,
Dragon Wars	öS 549,-
F 16 Combat Pilot	öS 549,-
Mr. Hell	öS 449,-
Rock'n Roll	öS 399,-
Stunt Car Racer	öS 449,-
The Hits Thalamus	öS 449,-
Ultima V	öS 599,-

Wir versuchen ständig möglichst viele Artikel für Sie auf Lager zu halten!

IBM & KOMPATIBLE	
Populous	öS 699,
Great Courts T	öS 699,-
Their Finest Hour	öS 749,-
Sword of Samurai	öS 699,-
Coloners Bequest	öS 949,-
Indy 500	öS 649,-
Harley Davidson	öS 699,-
Leisure Suit L. 3	öS 949,-

SPEICHER ZUM TOPPREIS !!

ROSSMÖLLER – ABSCHALTBAR – 0 WAITSTATES	
A 500 INT 512 KB	öS 1690,-
A 500 INT 1 8 MB (m. Fat Agnus 2 MB)	öS 5250,-
A 2000 – 8 MB mit 2 MB bestückt	öS 6790,-

SPEICHER ZUM TOPPREIS !!

JOYSTICKS UND LEERDISKETTEN ZU TOP-PREISEN!!
Wir freuen uns auf Ihre Bestellung – schriftlich oder telefonisch. Lagernde Artikel werden innerhalb von 24 Stunden verschickt (auf Wunsch auch Express). Versand in ganz Österreich

PC-ENGINE	
[illegible] PAL RGB	öS 3690,
PC-Gengin	öS 999,-
Shinobi	öS 999
Atomic Robo Kid	öS 999,-
Heavy Umit	öS 999,-
F1 Tripple Back	öS 899,-

DYNAMIC SYSTEMS
Hauptstraße 104
A-8784 Trieben
Tel. 03615/2736
(Mo.-Fr. von 15 - 19 Uhr)

SEGA MEGA DRIVE	
[illegible] PAL RBG	öS 3890
Golden Axe	öS 999
Forgotten Worlds	öS 999
Ghost n Ghouls	öS 999,-
Rambo III	öS 999,-
Kujaki Oh 2	öS 999,-

Comics und Computerspiele haben eine Menge gemeinsam: Helden, Bösewichte, schmucke Grafik und die Tatsache, daß alles möglich ist, seien es nun Raumkreuzer oder Zauberei. Außerdem beziehen sich mehr und mehr Computerspiele auf bekannte Comic-Figuren, vor allem die französischen Software-Firmen greifen gerne darauf zurück.

Damit Ihr am Ball bleibt, stellt Euch Comic-Spezialist Eric Hegmann ab sofort in dieser Rubrik die allerneuesten Comic-Hits vor. Los geht's:

Mit **"Robin aus dem Wald"** erscheint bei Carlsen eine der witzigsten Comic-Serien der Gegenwart. Diese Neufassung der bekannten Robin-Hood-Saga bietet auf jeder Seite mindestens einen Lacher. Und außerdem wird endlich das Elend des Sheriffs von Nottingham beim Namen genannt — sie heißt Kunigunde und ist seine Ehefrau...

Als der Schöpfer der Comic-Serie **"Tim und Struppi"** von **Herge** 1883 starb, verlor die Comic-Branche einen ihrer größten Künstler. In seinem Nachlaß fand sich der Rohentwurf für das 24. Abenteuer seiner Helden **"Tim und die Alpha-Kunst"**. Der Carlsen-Verlag brachte diese Skizzen in einem prächtig ausgestattetem Hardcover heraus. Viele werden vielleicht bedauern, daß diese Geschichten nicht so perfekt gezeichnet wurden, wie sie es von den anderen Tim und Struppi-Bänden gewohnt sind. Aber letztlich bieten diese Entwürfe eine Möglichkeit, die eigene Fantasie spielen zu lassen und einen Blick in die Arbeitsweise eines großen Künstlers zu werfen.

Ab dieser Ausgabe stellen wir Euch monatlich die brandneuen Comic-Alben vor.

Weit entfernt von der sog. "ligne claire" des Zeichners Herge ist der realistische Zeichenstil des Franzosen **Pfiluc**. Im Rainer Feest Verlag erschien der erste Teil seiner Serie **"Der edle Gilles"**. Skurril, mit einer guten Portion schwarzem Humor versehen, zieht Pfiluc die alten Rittersagen durch den Kakao. Der edle Gilles von Chin kehrt nach den Kreuzzügen zurück an den Ort seiner Kindheit. Dort hat sich aber vieles geändert, nicht einmal die Drachen sind das, was sie einmal waren (zumindest waren sie früher nicht im Besitz eines Radiosenders). Ein Comic mit Witz und Tempo, der wirklich Spaß macht.

Die Bundestagswahlen rükken näher, die Parteien suchen mehr oder weniger verzweifelt nach einem Spitzenkandidaten. In **Malo Louarns "Der Kandidat"** — erschienen bei Boisdelle-Löhmann — erledigt dieses Problem ein Computer nach ausführlicher Analyse — und damit fangen die Probleme erst an. Der neue Kandidat, von ganz gewöhnlicher Herkunft und ohne die geringste politische Erfahrung (außer bei Stammtischgesprächen), verspricht dem jubelnden Volk nämlich Millionen (in bar natürlich), die aus dem Tresor der Computerfirma stammen. Die politischen Gegner sind zuerst sprachlos, finden ihre Wortgewaltigkeit aber wieder, als sich herausstellt, daß der Kandidat mit Falschgeld um sich geworfen hat.

Für Kenner: Im alpha-comic Verlag erschien der Band **"Rork II"**, eine Geschichte über Magie und Esoterik, stilistisch angesiedelt zwischen klassischer Kost und Avantgarde. Der Deutsche **Andreas** beweist mit dieser faszinierenden Geschichte, daß es auch hierzulande ernstzunehmende Künstler gibt. Rork, ein Magier ohne Herkunft mit ungewissem Schicksal, versucht sich in Zwischenwelten, die an die verschachtelten Welten von M.C. Escher erinnern. Rork II ist kein Buch, das man schnell durchblättert: man muß sich ein wenig einstimmen; dann wird man diesen Comic nicht mehr weglegen.

Eric Hegmann/al

Comic-News



◀ Für anspruchsvolle Leser: "Rork II"

◀ Zoff mit "Robin aus dem Wald" oder bei "Der edle Ritter"

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch (mg); Producer: Ulrike Peters
Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Rolf Boyke, Wolfgang Berns
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: SSI

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 2 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc; 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-110

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München. **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

INSERENTENVERZEICHNIS

Crème de la crème

Auch in dieser Ausgabe bieten wir, wie in jeder *POWER-PLAY*, eine Liste der heißesten Spiele, die jemals den Schacht der Diskettenstation gesehen haben. Für alle, die die Liste des letzten Heftes verpaßt haben, hier eine kurze Erklärung: Die *Power-Wertungen* ergaben die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate. Für diese Ausgabe blickten wir also zurück bis zur *POWER-PLAY* 4/89. Die Wertungen dieser Ausgabe wurden noch nicht berücksichtigt. Zusätzlich haben wir Euch die Spiele mit der fetzigsten Musik rausgesucht. *hf*

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Heavy Metal Paradroid	85	2. Monat	6/89
2 (2)	Curse of the Azure Bonds	83	2. Monat	10/89
3 (3)	Dragon Wars	81	2. Monat	2/90
4 (4)	Hillsfar	80	2. Monat	6/89
5 (5)	Project Firestart	78	2. Monat	7/89
6 (6)	Speedball	78	2. Monat	9/89
7 (7)	Circus Attractions	77	2. Monat	6/89
8 (8)	Gotcha	76	2. Monat	10/89
9 (9)	Silkworm	74	2. Monat	9/89
10 (–)	Shinobi	72	1. Monat	1/90

Die Spiele mit der besten Musik

Platz	Titel	System	Sound	Test in Ausgabe
1	Dragon Spirit	PC-Engine	93	7/89
2	Super Shinobi	Mega Drive	92	3/90
3	Rock'n Roll	Amiga	91	11/89
4	Shadow of the Beast	Amiga	88	12/89
5	Gunhed	PC-Engine	83	10/89
6	Thunder Force 2	Mega Drive	83	1/90
7	Silkworm	Amiga	82	7/89
8	Toobin'	Amiga	82	1/90
9	Space Ace	Amiga	82	3/90
10	Circus Attractions	C 64	81	6/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Wertung	Test in Ausgabe
1 (–)	Super Shinobi	Mega Drive	91	3/90
2 (–)	Mr. Heli	PC-Engine	90	3/90
3 (1)	Son Son 2	PC-Engine	86	7/89
4 (2)	Dragon Spirit	PC-Engine	83	7/89
5 (3)	Tiger Heli	PC-Engine	82	9/89
6 (4)	Simon's Quest	Nintendo	82	7/89
7 (–)	Triple Battle	PC-Engine	82	3/90
8 (5)	Neutopia	PC-Engine	81	2/90
9 (6)	Final Lap Twin	PC-Engine	81	11/89
10 (7)	Gunhed	PC-Engine	80	10/89
11 (8)	California Games	Sega	80	6/89
12 (–)	Kujaki-Oh 2	Mega Drive	79	3/90
13 (9)	Nectaris	PC-Engine	79	10/89
14 (10)	Rambo 3	Mega Drive	78	2/90
15 (11)	Wonderboy in Monster Lair	PC-Engine	77	12/89

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Wertung	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92	2/90
2 (2)	Populous	Amiga	92	5/89
3 (3)	Populous	Atari ST	92	7/89
4 (4)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90	10/89
5 (5)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90	1/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90	1/90
7 (7)	The Sentinel	MS-DOS	90	9/89
8 (8)	Their finest Hour	MS-DOS	88	12/89
9 (9)	Maniac Mansion	Atari ST	88	11/89
10 (10)	Pirates	Atari ST	87	11/89
11 (11)	Ishido	Macintosh	87	9/89
12 (13)	Tower of Babel	Atari ST	86	12/89
13 (–)	Champions of Krynn	MS-DOS	86	3/90
14 (–)	Starflight	Amiga	86	3/90
15 (14)	Microprose Soccer	Amiga	86	9/89
16 (15)	Curse of the Azure Bonds	MS-DOS	85	8/89
17 (16)	Microprose Soccer	Atari ST	85	7/89
18 (17)	Red Storm Rising	MS-DOS	85	9/89
19 (18)	Gunship	Amiga	85	8/89
20 (19)	Heavy Metal Paradroid	C 64	85	6/89

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92	2. Monat	5/89
2 (2)	Indiana Jones Adv.	90	2. Monat	1/90
3 (–)	Starflight	86	1. Monat	3/90
4 (3)	Microprose Soccer	86	2. Monat	9/89
5 (4)	Gunship	85	2. Monat	8/89
6 (5)	F-16 Combat Pilot	84	2. Monat	11/89
7 (6)	RVF	84	2. Monat	11/89
8 (7)	Rock'n Roll	82	2. Monat	11/89
9 (8)	Lords of the Rising Sun	82	2. Monat	5/89
10 (9)	Blood Money	82	2. Monat	7/89

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92	2. Monat	2/90
2 (2)	Populous	92	2. Monat	7/89
3 (3)	Indiana Jones Adv.	90	2. Monat	1/90
4 (4)	Maniac Mansion	88	2. Monat	11/89
5 (5)	Pirates	87	2. Monat	11/89
6 (6)	Tower of Babel	86	2. Monat	12/89
7 (7)	Microprose Soccer	85	2. Monat	7/89
8 (8)	Kult	84	2. Monat	8/89
9 (9)	RVF	84	2. Monat	7/89
10 (10)	F-16 Combat Pilot	84	2. Monat	7/89

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Wertung	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Indiana Jones Adv.	90	2. Monat	10/89
2 (2)	The Sentinel	90	2. Monat	9/89
3 (3)	Their finest Hour	88	2. Monat	12/89
4 (–)	Champions of Krynn	86	1. Monat	3/90
5 (4)	Curse of the Azure Bonds	85	2. Monat	8/89
6 (5)	Red Storm Rising	85	2. Monat	9/89
7 (6)	M1 Tank Platoon	83	2. Monat	11/89
8 (–)	Starflight 2	83	1. Monat	3/90
9 (7)	Chuck Yeager's AFT 2.0	83	2. Monat	8/89
10 (8)	Space Quest 3	82	2. Monat	7/89

COMPACT DISC

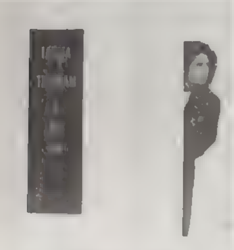


Southern Pacific: County Line

Southern Pacific zählen zur Elite der amerikanischen Country-Rock-Bands. Vom schmissigen Rocksong über eingängige Balladen ("Side Saddle") bis hin zur fantastischen Acapella-Version des Klassikers "I Go To Pieces" wird in "County Line" handgemachte, aber professionell produzierte Musik geboten. Tatkraftige Unterstützung leisteten die Beach Boys, die ihren Hit "G.T.O." zusammen mit Southern Pacific neu eingespielt haben. *mg*

Warner 9 25895-2 (USA)
37:51 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Tanita Tikaram: The Sweet Keeper

Mit ihren stark folk-orientierten Liedern sang sich Tanita Tikaram in die Herzen von jung und alt. "The Sweet Keeper" knüpft an den Erfolg ihres letzten Albums "Ancient Heart" an. Diesmal sind viele Songs sogar noch gitarrenlastiger — von den wenigen prädestinierten Single-Auskopplungen abgesehen. Insgesamt gefällt mir Tanitas zweites Werk nicht ganz so gut wie der Vorgänger, hebt sich allerdings erfrischend von dem Pop-Disco-Einheitsbrei ab. *mg*

Wea 9031-70800-2
47:37 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

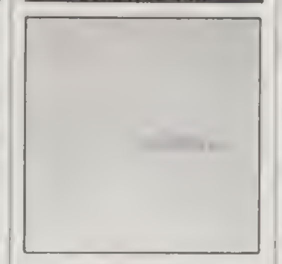


Cher: Heart of Stone

Wenn sie nicht gerade Teile ihrer spektakulären Anatomie liften läßt oder schauspielert, nimmt die Amerikanerin Cher gerne mal eine Platte auf. Für das aktuelle Album ließ sie sich von hiterprobten Songwritern wie Diane Warren ein Dutzend pflegeleichter Midtempo-Songs schneidern: Mainstream-Rock mit Handbremse; nicht zu rauh und recht gepflegt. Die CD plätschert angenehm vor sich hin: keine Experimente, aber solide Unterhaltung. *hl*

Geffen 924 239-2
48:25 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



The Beatles: White Album

Was da in der klassischen weißen CD-Hülle verpackt wurde, ist zwar satte 22 Jahre alt, sticht aber locker manche heutige "Fast-Food-Produktion" aus. Die Songs sind schlicht und einfach genial — Vom fetzigen Rock ("Back in the U.S.S.R.") bis zu schmusigen Balladen ("I will") ist alles vertreten. Besonders über Kopfhörer entdeckt man so manches witzige Detail, das einem auf der ausgenudelten Langspielplatte schon längst entgangen ist. *al*

EMI CDS 7 46663 8 (2 CDs)
93:40 Minuten / 30 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Musik Bücher Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Schließlich kann man nicht den ganzen Tag auf Alien-Hatz gehen oder Indiana Jones auf seinen Computer-Abenteuern begleiten. Wir geben Euch Tips, wie man auf angenehme Weise ausspannen und sich von dem Spiele-Streß erholen kann.

Das bewährte Test-Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure.

Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**.

Wir sind natürlich gespannt, wie dieser neue Service des ***POWER PLAY*** Teams bei Euch ankommt. Bitte schreibt uns Eure Meinung. Kritik ist uns genauso willkommen wie Lob oder Anregungen, wie man es noch besser machen könnte. Schickt Eure Briefe bitte an folgende Adresse: *mg*



COMPACT DISC



Fish: Vigil in a Wilderness of Mirrors

Alles hat mal ein Ende: Vor einem Jahr kündigte Leadsänger Fish die Zusammenarbeit mit der Formation Marillion. Sein erstes Solo-Album klingt fast genauso wie Marillion in besseren Tagen. Neun überwiegend melancholisch getünchte Stücke der Gattung Edel-Rock mit Hang zum Bombastischen hat der Schotte eingespielt. Die rockigen Einlagen in "Big Wedge" und "Viem from the Hill" tun dem Album sehr gut. *hl*

EMI CDP 793 6342
51:20 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Wet Wet Wet: Holding back the river

Ein Häuflein netter englischer Jungs versucht sich mit Soulpop, verquirlt mit ein paar Messerspitzen Reggae und Sixties-Schmalz. Die luftige Single "Sweet Surrender" deutet an, was angesagt ist: wenig Ecken und Kanten, doch viele schmusige Melodien. Angenehmer Ausrutscher ist das jazzige Titelstück, das ein Abdümpeln in die Niederungen der nett gemeinten Pop-Belanglosigkeiten verhindert. In Zukunft bitte etwas mehr Biß. *hl*

Phonogram 842 011-2
49:06 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Ein Fisch namens Wanda

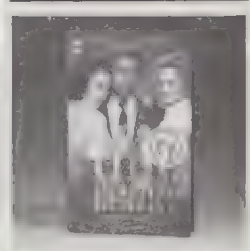
So ein Gaunerquartett hat die Welt noch nicht gesehen: Der Kopf der Gruppe ist George, ein Möchtegern-Intellektueller und ausgeprägter Choleriker. An seiner Seite glaubt er die clevere Wanda, die ihrerseits ein geheimes Verhältnis mit dem Körperfetischisten Otto hat, den sie allen anderen als ihren Bruder vorstellt. Vervollständigt wird das Quartett durch den stotternden Tierfreund Ken, der George treu ergeben ist und Wanda still und heimlich verehrt. Dieses ungleiche Team hat überraschenderweise den Super-Coup gelandet. Diamanten im Wert von 20 Millionen Pfund schlummern jetzt in ihrem Gemeinschafts-Tresor — glauben sie zumindest. Während George die Beute ohne das Wissen seiner Partner in einem Bankschließfach verstaut, wird er von Wanda und Otto an die Polizei verpfiffen.

Auf dieser Grundlage entwickelt sich eine herrlich-verrückte Komödie, die von Regisseur Charles Crichten perfekt in Szene gesetzt wurde. Einer der zahlreichen Höhepunkte des Films ist die "Folter" von Ken, der von Otto mit Pommes-Frites auf das Brutalste "mißhandelt" wird. Ganz nebenbei verspeist er genüßlich Kens Lieblingsfische (einer davon heißt Wanda). Überhaupt wird Ken arg mitgespielt: Als er von George den Auftrag erhält, die einzige Zeugin des Verbrechens zu ermorden, tötet er der Reihe nach versehentlich ihre drei kleinen Schoßhunde — was dem Tierfreund tonnenweise Schuldgefühle einbringt.

"Ein Fisch namens Wanda" lebt von dem skurrilen Humor und der schauspielerischen Klasse der Akteure. Wer schlagkräftige Komödien mag, und derbe Sprüche nicht verschmäht, der wird begeistert sein. *mg*

Regie: **Charles Crichton**
Produzent: **Michael Shamberg**
Drehbuch: **John Cleese**
Hauptdarsteller: **John Cleese, Jamie Lee Curtis, Kevin Kline, Michael Palin**
Laufzeit: **zirka 100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **MGM/UA**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

VIDEOFILM



Die Waffen der Frauen

Die junge Sekretärin Tess (dargestellt von Melanie Griffith) hat es satt, immer nur am unteren Rande der Karriereleiter herumzukrabbeln. Da bietet sich endlich eine Chance. Die erfolgreiche Finanzbraut Katharine Parker ("Alien"-Mami Sigourney Weaver) engagiert Tess als persönliche Assistentin. Endlich konnte man Signourey Weaver mal ohne Flammenwerfer (dafür Reizwäsche) und Harrison Ford ohne Peitsche sehen. Tess zeigt Initiative und trägt frische unkonventionelle Ideen ihrer neuen Chefin vor. Während eines Skiurlaubs bricht sich Miss Parker ein Bein und Tess packt die Gelegenheit beim Schopf und mogelt sich in die große Geschäftswelt. Hier lernt sie den smarten Businessmann Jack Trainer ("Indy Jones" Harrison Ford) kennen. Die beiden kommen sich nicht nur geschäftlich, sondern auch privat sehr nahe. Was Tess nicht weiß: Miss Parker ist ebenfalls in Trainer verschossen und möchte ihn heiraten. Es kommt wie es kommen muß: Frau Parker kehrt zurück, wird sauer, gibt Tess's Ideen als ihre eigenen aus und versucht Jack zurückzugewinnen.

"Die Waffen der Frau" hat in den USA einen ganzen Haufen Preise eingeheimst, ich frage mich allerdings wofür. Die Darsteller sind zwar allererste Klasse, aber die Handlung des Filmes plätschert leise vor sich hin und man weiß schon in der Mitte des Films, wie er endet. Klar, daß Tess zum Schluß dieser seichten Komödie ihren Jack glücklich in die Arme schließen kann und daß die böse Miss Parker einen gehörigen Denkzettel verpaßt bekommt. Wer unbedingt möchte, kann sich Waffen der Frau gerne ansehen: der Film ist eine richtig spießige Komödie ohne Tiefgang. *mh*

Regie: **Mike Nichols**
Produzent: **Robert Greenhut und Laurence Mark**
Drehbuch: **Kevin Wade**
Hauptdarsteller: **Harrison Ford, S. Weaver, M. Griffith**
Laufzeit: **109 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **CBS-FOX**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

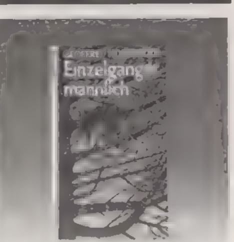


Die Borribles

Im London von heute zieht eine Horde ungewaschener Kinder-Punks los, um allen Saures zu geben: Den fiesen Rumbles, der fiesen Polizei, den fiesen Erwachsenen. Larrabeiti entführt den Leser über 1200 Seiten in eine lückenlose Fantasywelt. Die Triologie ist höllisch spannend, auch wenn die Borrible-Abenteuer stellenweise zu brutal für zarte Gemüter sind. *al*

Bestellnummer:
ISBN 3-608-95618-2
Autor: **Michael de Larrabeiti**
Verlag: **Klett Cotta**
Preis: **59 Mark (3 Bände)**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Einzelgänger, männlich

Er ließ sich erwischen, als er mit seiner Flinte auf ihren Präsidenten zielte. Sie fingen ihn, quetschten ihn aus und schlugen ihn halbtot. Dann stürzten sie ihn von einem Felsen; es sollte wie ein Unfall aussehen. Doch er ist nicht tot: blutend und frierend verkriecht er sich und sinnt auf Rache. *al*

Bestellnummer:
ISBN 3-251-01043-3
Autor: **Geoffrey Household**
Verlag: **Haffmans**
Preis: **10 Mark (Taschenbuch)**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH

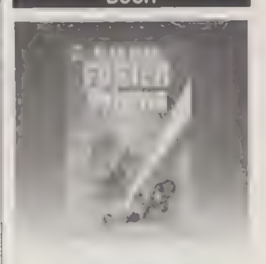


Der Übungseffekt

Der Physiker Dennis Nuel bastelt an einem Gerät, das eine Tür zu einer anderen Dimension öffnen soll. Dort erwartet ihn eine Welt, in der einige Naturgesetze auf dem Kopf stehen. Nagelneue Werkzeuge, Kleider und andere Gegenstände sind so gut wie zu nichts zu gebrauchen. Erst wenn sie ausreichend "geübt", werden, verbessern sich die Gegenstände. *mh*

Bestellnummer:
ISBN 3-426-05834-0
Autor: **David Brin**
Verlag: **Knaur**
Preis: **10,80 Mark (Taschenbuch)**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Prisma

Evan Orgell ist keiner, der sich unvorbereitet in ein Abenteuer stürzt. Noch dazu, wenn er herausfinden soll, warum die 20-Mann-Kolonie auf dem neu entdeckten Silikat-Planeten keinen Pieps mehr von sich gibt. Doch kurz nach seiner Ankunft muß er gegen die grauenerregende Umwelt von "Prisma" ums nackte Überleben kämpfen. Alan Dean Foster schreibt vor allem Filmbücher. *hf*

Bestellnummer:
ISBN 3-453-03887-8
Autor: **Alan Dean Foster**
Verlag: **Heyne**
Preis: **9,80 Mark (Taschenbuch)**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Drachen, Dungeons und Dämonen sind ihre Domäne: Wir plauderten mit den Programmierern der amerikanischen Softwarefirma SSI über Strategie und Fantasy.



Da grinst er, der Programmierer von Hillsfar. Was er sich für Gemeinheiten für "Dragon Strike" ausgedacht hat...

Die Meister der Drachen

"Strategic Simulation Inc." — bei so einem Namen erwartet man Krawatten, Businessgrafiken und Geschäftsmänner. Der erste Eindruck stimmt. SSI teilt sich mit einer weiteren Computerfirma im kalifornischen Sunnyvale ein klobiges, nüchternes, völlig uncharmantes Bürogebäude. Doch wenn man die Räume betritt, spürt man sofort, daß es bei SSI völlig unbürokratisch zugeht. Knapp 60 Leute arbeiten bei SSI. "Oben", im ersten Stock, sitzen die "Kreativen": Programmierer, Designer, Grafiker, Soundexperten und Spieltester. Wie bei allen Computerfans üblich, herrscht in den Großraumbüros das kreative Chaos. "Unten", im Parterre, läuft das Kopierwerk, Anleitungen werden in die Packungen gelegt, Disketten sortiert, die Spiele verschweißt und auf Paletten geladen. Wir sprachen mit SSI-Gründer Joel Billings.

Joel Billings

"Ich spiele Strategiespiele, seitdem ich sieben Jahre alt bin. Daran ist mein Vater schuld. Er ist handwerklich sehr begabt und entwarf in meiner Kindheit ein tolles Spiel für mich. Zuerst höhlte er einen Baumstamm aus und bohrte Löcher durch die Rinde. Dann schnitzte er Rundhölzer und paßte sie in den Baumstamm ein. Wenn man seine Hölzchen in das Loch steckte, fiel auf der anderen Seite das Hölzchen heraus. Das Spiel war einfach zu lernen, aber mit den Regeln, die wir uns stellten, sehr spaßig.

Die Generation meines Vaters kämpfte im zweiten Weltkrieg. Das Interesse für militärische Strategie entspringt, zumindest hier in Amerika, fast immer der Familie. Mein Dad ist vom amerikanischen Bürgerkrieg fasziniert. Statt Gute-Nacht-Geschichten erzählte er mir Anekdoten der Gettysburg-Schlacht. Mein Vater ist weder ein 'Ewig Gestriger', noch bin ich ein Kriegstreiber; ich hoffe, es wird nie wieder Krieg geben. Die politischen Entwicklungen, vor allem in Deutschland, freuen mich sehr. Die Väter der heutigen Generation waren in Vietnam — und daran will niemand in den USA erinnert werden. Da diese Generation jetzt das Sagen hat, sieht es für militärische Computersimulationen nicht gut aus.

Das war aber der Grund, weshalb ich damals SSI gründete: Ich wollte solche Programme für den Computer herausbringen. Ich kam auf dem College mit Computern in Berührung; später spielte ich mit alten, klobigen Mainframe-Computern wie dem DEC 10 und dem IMB 360 herum. Ich arbeitete nach dem College einen Sommer lang für einen großen Computerhersteller in Kalifornien. Ein Freund erzählte mir vom TRS 80, ich war fasziniert und kaufte mir das Ding. In langen Nächten schrieb ich ein ganz, ganz simples Computerkriegsspiel. Ich merkte schnell, daß ich nicht zum Programmieren geboren war; mein Spiel kam auch nie auf den Markt. Gottlob war Kalifornien 1979 die einzige Gegend in der Welt, auf der es Programmierer gab. Also hängte ich Zettel in Computershops aus. Ich fand zwei Leute, das war damals genug.

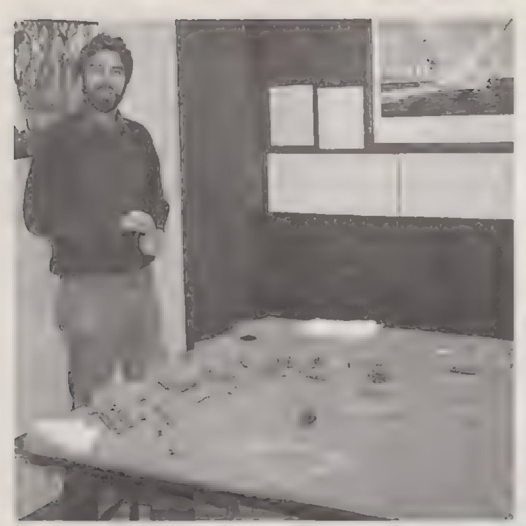


SSI scheint ein Abonnement auf Preise zu haben — "Krynn"-Programmierer Victor Penman vor den zahlreichen Auszeichnungen

Trip Hawkins, der Chef von Electronic Arts, arbeitete zu dieser Zeit bei Apple. Er brachte einen Apple II zu mir nach Hause. Wir testeten die Kiste auf Herz und Nieren. Er überzeugte mich, daß der Apple II besser als der TRS 80 sei: Es war eine weise Wahl. Ich bin Trip noch heute dafür dankbar. Also programmierten wir unsere ersten Spiele für den Apple.

Wir hatten keinen guten Start. Nur läppische 25000 Apple-Besitzer waren damals weltweit registriert. Für heutige Verhältnisse ist das ein Witz; jetzt verkaufen wir eine halbe Million SSI-Spiele pro Jahr.

TRENDS & LEUTE



Der Chef Joel Billings vor einem seiner Hobbies: dem amerikanischen Bürgerkrieg als Modell



"Du mit dem 'Ultima'-T-Shirt gehst nach hinten!". Die strategische Aufstellung aller Krynn-Mitwirkenden ist komplett: Bitte lächeln!

1983 kam dann der Durchbruch. Viele Amerikaner legten sich einen Computer zu, der Markt boomte, und jeder wollte Software. Die ersten fünf Jahre programmierten wir hauptsächlich Kriegs- und Sportsimulationen. 1984 kam mit Questron der Start ins Fantasy-Genre; heute basieren 90 Prozent unseres Umsatzes auf diesen Fantasy-Rollenspielen. Ich mag sie nicht besonders, aber meine Angestellten lieben sie.

Ich für meinen Teil spiele lieber abends Strategiespiele mit meinen Mitarbeitern. Zur Zeit ist der amerikanische Bürgerkrieg dran. Was mich so an militärischen Simulationen fesselt, ist die Strategie. Das können rote und blaue Armeen sein: Das ist mir ganz egal, ich brauche keine guten Amerikaner und bösen Russen — das ist etwas für Demagogen. Was mich interessiert: Wie kann ich meinen Mitspieler austricksen, ohne Verluste hinzunehmen. Und das Spiel muß komplex sein. Universal Military Simulator hatte nette Grafiken, aber das Spiel war mir nicht komplex genug. Ich gehöre zur Kategorie "ernsthafter Kriegsspieler". Ein ernsthafter Kriegsspieler mag solche simplen Programme nicht besonders. Sie sind nicht sonderlich realistisch; man kann nicht dasselbe Szenario auf Napoleon und Rommel anwenden. Außerdem, ich will mehr Kontrolle. Ich glaube, wir sind die beste Firma für »Wargames«.

Wir veröffentlichen jetzt unsere Advanced Dungeons & Dragons-(AD&D-)Serie auf dem Amiga. Ich hasse es, das zu erzählen, aber das Problem ist leider da; wozu also schweigen. Wenn es nach uns ginge, gäbe es heute schon eine Amiga-Version von "Pools of Radiance". Wir vertrauten auf UBI-Soft, die die Amiga- und ST-Versionen von Pools of Radiance programmieren sollten. Wir konnten die Versionen nicht im Haus fertigstellen, denn wir waren schwer mit "Curse of the Azure Bonds" beschäftigt. UBI-Soft sagte: "Wir können das für Euch machen" — und sie programmieren heute noch daran. Also haben wir einen Amiga-Programmierer hier eingestellt.

Wie geht's weiter? Ende 1990 werden wir einige Spiele auf dem Amiga vorstellen. Wir wollen jedes Jahr zwei AD&D-Programme veröffentlichen, abwechselnd ein "Forgotten Realms"-Spiel und eines aus der "Dragonlance"-Welt. Im Juli wird der Nachfolger zu "Curse of the Azure Bonds" folgen. Außerdem werden wir ein "Buck Rogers"-Spiel entwerfen, das der AD&D-Rollenspielreihe sehr ähnlich sein wird. Ende des Jahres sollte es fertig sein.

Außerdem sind vier Strategiespiele und zwei AD&D-Actionspiele geplant. "Heroes of the Lance" war o.k., und ich denke, daß "Dragons of Flame" noch besser war. Aber es ist immer noch weit davon entfernt, was AD&D-Action sein kann. Die Computer sind einfach noch nicht gut genug. Ein Problem war, daß es auch für C 64 laufen mußte und deshalb stark beschnitten wurde."

Victor Penman

Victor ist für den neuesten AD&D-Streich "Champions of Krynn" verantwortlich.

"Als ich jünger war, spielte ich gerne Schach. Dann kam ich mit Strategie- und Rollenspielen in Berührung. Nach meinem Uni-Abschluß eröffnete ich, nach einem kurzen Abstecher in den Journalismus, einen Spieleladen. Er war nicht sonderlich erfolgreich, aber ich lernte viele Strategiefans kennen. Einer meiner Kunden war ein Ingenieur; er programmierte an einem Spiel und überredete mich, die Geschichte dazu zu schreiben. So ging's los.

Dann habe ich bei diversen Handheld-, Automaten- und Computerspielen mitgearbeitet. Danach wechselte ich zu SSI. Ich habe bei "Pool", "Hillsfar" mitprogrammiert; außerdem stammt der "Dungeon Masters Assistant" zum Großteil von mir.

"Krynn" ist mein erstes Solo-Projekt bei SSI. Wenn Du mich interviewst, bekommst Du vielleicht den Eindruck, daß ich das alles selber gemacht habe, aber der Erfolg geht auf das Konto meiner Kollegen. Über zwei Dutzend Leute haben an Krynn gearbeitet, das Spiel hat fünf "Mannjahre" Entwicklungszeit geschluckt.

Zuerst las ich zwölf fette Bücher mit vielen hundert Seiten, um in die "Dragonlance"-Welt einzusteigen. Das allein hat seine Zeit gebraucht. Dann haben wir uns mit den Experten von TSR (Lizenz von AD&D) zusammengesetzt und Ideen durchdiskutiert. TSR entwarf ein Grundgerüst für eine Story. Sie gefiel uns, wir nahmen sie an und modifizierten sie. Das dauerte sieben Monate, aber ich habe nicht die ganze Zeit daran gearbeitet — "Curse of the Azure Bonds" kam dazwischen. Normalerweise bekommt man Erfahrungspunkte, wenn man Monster aufmöbelt. Hier geben wir außerdem Bonus-Experience-Punkte, wenn du einen richtigen Schritt gemacht hast. Ich brauche übrigens 40 Stunden, um mein Spiel zu lösen, wir rechnen für den "Normalspieler" zwischen 40 bis 100 Stunden.

Wir haben versucht, Krynn einfacher und spielbarer als die letzten Rollenspiele zu gestalten, ohne an Tiefe zu verlieren. Ich glaube, daß Spieler in einer angemessenen Zeit gewinnen wollen. Man darf ruhig mehrmals scheitern, aber das Spiel darf nicht frustrierend

TRENDS & LEUTE

sein. Deshalb bauten wir Schwierigkeitsgrade in Krynn ein. Für Rollenspieleinsteiger sind meistens die Kämpfe zu komplex. Sie schaffen das Spiel dann nicht und geben schnell auf. Bei Krynn ist das anders: Von "einfach" bis "superhart" ist alles vorhanden. Wenn man auf "einfach" stellt, hauen die Gegner nicht so stark zu; bei "superhart" sollte man keine Gnade mehr erwarten. Wer also eine Herausforderung mag, sollte es mal auf der schwersten Stufe versuchen. Da bin sogar ich manchmal ratlos.

Man kann das erste Drittel spielen und den Computer den Kampf übernehmen lassen. Wenn man dann allerdings nicht eingreift, kommt man schnell in Schwierigkeiten. Der Computer ist nicht smart genug, die Magier anzugreifen, die empfindlich stören können. Ich mag die Kampfsequenzen gerne und kämpfe eigentlich immer selber.

Außerdem statten wir den Spieler mit einer starken Party aus. Sie sind voll ausgerüstet und haben eine gute Armour Class. Mit der Party kann man Krynn ohne Probleme lösen. Es gibt außerdem einen neuen Rittercharakter, der sogar eine "Plate Mail" hat. Man muß sich nicht mehr mühevoll ausrüsten. Wir haben das Coderad weggelassen und das Geld lieber in ein gutes, 80seitiges Handbuch gesteckt. Manche Information, die wir normalerweise im Clue Book verstecken, ist jetzt im Manual zu finden. Wir haben eine neue Rasse in Krynn eingeführt: die Kender. Sie sind wie Halblinge, aber mehr Prügelknaben. Sie haben die einmalige Fähigkeit, den Gegner so zu beleidigen, daß sich das ganze Feuer auf den Kender konzentriert. Die Burschen haben eine harte Zeit im Spiel und leben meistens nicht sehr lange.

Aber es gibt auch einige Herausforderungen. Vor allem die Draconians sind fies. Sie verwandeln sich, wenn man sie tötet. Manche verwandeln sich in Säurepfützen, andere in Stein, manche explodieren, wieder andere verwandeln sich in Feuerbälle, sprühen in alle Richtungen und explodieren dann. Sie sind wirklich fies — viel Spaß damit.

Brad Berry

Brad Berry ist Spieleentwickler. Er koordiniert Programmierer und Grafiker, betreut Spielekonzepte und schlägt Verbesserungen vor. Sein letztes Werk war "Hillsfar".

"In Hillsfar mußte ich viel von der Story selber schreiben, denn wir waren sehr spät dran. Es brauchte elf Monate, bis das Spiel fertig war. Wie das so üblich ist, wurde während der ersten vier, fünf Monate nicht viel daran getan, so daß sich alles auf die letzten drei Monate konzentrierte. Wir arbeiteten wirklich hart. Die meisten Leute meinen, es sei einfach, ein Spiel zu schreiben. Das ist nicht wahr. Man investiert viel Zeit, tippt tausend Zeilen Code, treibt Programmierer, Grafiker, Artists, Designer und Spieletester zum Wahnsinn — es ist ein großes Projekt.

Mein neuestes Projekt nennt sich 'Dragon Strike', ein Drachenflugsimulator. Man fliegt entweder alleine los oder mit mehreren Freunden und ihren Drachen. Es wird 23 Missionen geben, sie sind alle in einer großen Geschichte verknüpft. Der Spieler reitet also auf einem Drachen. Davon gibt es drei Arten: bronzene, silberne und goldene. Man versucht, andere Drachen auszukurven oder mit der Drachenlanze den Gegner aus dem Sattel zu hauen. Der Drache kann außerdem Feuer speien, so daß man sich in acht nehmen muß, nicht geröstet zu werden. Sowohl du als auch der Drache können verletzt werden.

Die Drachen im Spiel werden intelligent sein. Man kann sie also nicht zu Tode hetzen oder mißbrauchen. Wenn ein Drache zu erschöpft ist, kann es passieren, daß er abtaucht und ein paar Runden Gleitflug zur Erholung segelt — egal, was du darüber denkst. Wenn der Drache zu müde wird, schmiert er sogar ganz ab. Im Gegensatz dazu: Wenn du dich vor einem Kampf drückst, schilt dich der Drache einen Feigling und schwenkt von selber auf die Feinde zu; das kann sehr ungemütlich werden.

Man kann bei den Kämpfen magische Gegenstände erobern. Man bekommt Heiltränke, Schilde und Rüstungen, außerdem jede Menge Waffen. Im Spiel gibt es fünf Detail-Levels. Man kann sie abschalten, wenn man einen langsamen PC hat. Wir haben derart viele Details hineingepackt, daß sogar ein rasanter 386er-PC in die Knie geht. Wenn eine neue Computergeneration kommt, kann man das Programm immer noch spielen. Man kann Camps überfliegen, dann schießen Bogenschützen Pfeile auf dich. Wir haben keine merkwürdigen Pyramiden in die Landschaft programmiert, um die Höhenunterschiede darzustellen. Bei uns ist das Gelände fließend. Wir arbeiten noch an dem Programm, es wird für voraussichtlich Ende April für PCs erscheinen. Die C 64- und Amiga-Versionen kommen im Sommer." *al*



In diesem charmelosen Betonklotz erwartet man alles, nur keine fantasievollen Rollenspieler



Eine von vielen Illustrationen aus dem "Champions of Krynn"-Handbuch



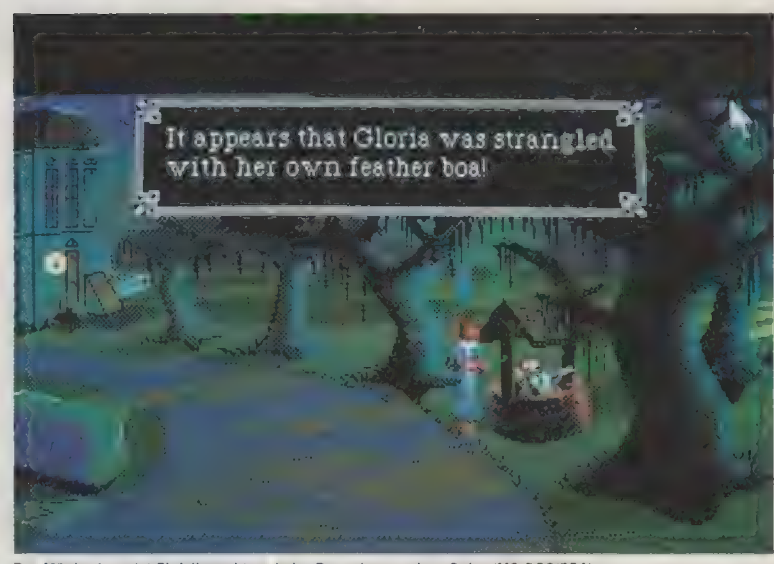
Testen, testen und noch mal testen: Auf fehlerfreie Programme legt man bei SSI größten Wert



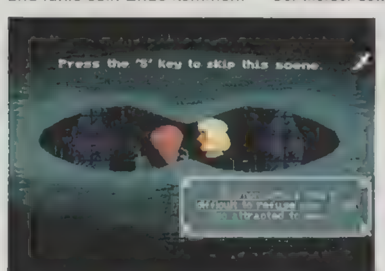
ALLE LEICHEN SIND SCHON DA

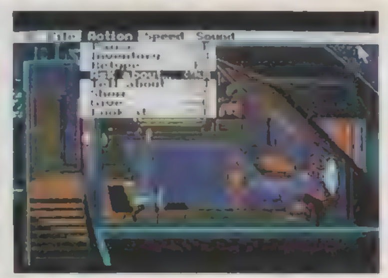
The Colonel's Bequest

Der Ruhesitz des alten Colonel Dijon ist ein Landhaus auf einer kleinen Insel im südlichen Louisiana; umgeben von Sumpf, Wasser und Alligatoren. In einer schwülen Sommernacht im Jahre 1925 hat er seine Verwandten auf dem abgeschiedenen Anwesen versammelt. Das Desert ist noch nicht richtig verdaut, da eröffnet Colonel Dijon abends bei Tisch den Grund des Treffens: Er sei nicht mehr der Jüngste und fühle sein Ende kommen.



Der Mörder beweist Einfallsreichtum beim Deponieren seiner Opfer (MS-DOS/EGA)





Linsen, lauschen, Leute leimen: Wer nicht Mäuschen spielt, verpaßt wichtige Informationen (MS-DOS/EGA)

Nach reiflicher Überlegung habe er beschlossen, daß sein beträchtliches Vermögen nach seinem Tode unter allen Verwandten aufgeteilt wird. Sollte jemand vor seinem Ableben sterben, wird der Anteil für die überlebenden Verwandten entsprechend größer.

Der Vorhang geht nun auf zum 1. Akt im neuen Kriminal-Abenteuerspiel von Roberta Williams, der Schöpferin der "King's Quest"-Serie. "The Colonel's Bequest" ("Das Vermächtnis des Colonels") ist ähnlich aufgebaut wie die anderen Bestseller-Adventures von Sierra. Ihr steuert eine Spielfigur — in diesem Fall ist es die junge Dame Lillian, — durch eine Vielzahl von Räumen. Durch das Eintippen von englischen Befehlen veranlaßt man Laura zu Untersuchungen, Unterhaltungen mit anderen Spielfiguren und andere Aktionen. Der Spielablauf ist ungewöhnlich: Normalerweise ist ein Adventure zu Ende, wenn man alle Rätsel gelöst hat. Bei Colonel's Bequest gibt es ähnlich wie bei einem Theaterstück acht Akte. Nach dem letzten Akt fällt der Vorhang und das Spiel ist beendet — ob Ihr aber auch alle Rätsel gelöst habt, ist eine andere Frage. Nach Beendigung des Computerkrimis wird Eure Leistung bewertet. Außerdem erhaltet Ihr eine Menge Tips, damit Ihr beim erneuten Durchspielen nichts überseht. Im Haus sind mehrere Geheimgänge verborgen, von denen aus man Gespräche zwischen anderen Spielfiguren belauschen kann.

Die Geschichte ist ein Freudenfest für alle, die klassische Krimis im Stil von Agatha Christie schätzen. Im "Zehn-kleine-Negerlein"-Tempo wird im Lauf der Nacht ein Verwandter nach dem anderen abgemurkst. Da so ziemlich jeder mit jedem verkracht ist, bleibt die Frage nach dem Mörder bis zuletzt offen. Neben der Heldin Laura gibt es elf Spielfiguren mit speziellen Eigenschaften und Macken, die alle einem Krimi-Klischee-Buch entsprungen sind.

Die PC-Version läuft mit CGA-, EGA-, VGA- und Hercules-Grafikkarten. Ohne EGA/VGA hat man's nicht ganz leicht, weil einige Gegenstände dann schwer zu erkennen sind.

Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen. Auf XTs ist die Grafik etwas lahm, aber erträglich. *hl*

Geht so



Für Idee und Story gibt's von mir eine Eins mit Stern. Roberta Williams hat eine Handvoll gut abgehangener Krimi-Klassiker zu einer vergnüglichen Genre-Parodie verwurstelt. Das Konzept hat jedoch einen gravierenden Nachteil: Nach ein paar Stunden ist man mit dem Spiel durch. Für einen zweiten Durchgang reicht die Motivation aus, doch dann ist die Spannung dahin. Die langfristige Motivation ist angesichts des Aufwands (zehn Disketten — und das Spiel ist nicht gerade billig) zu gering. Außerdem stellt sich der englische Parser mitunter kriminell dämlich an. Dann helfen nur Stoßgebet und Wörterbuch bei der Suche nach dem richtigen Satz.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 135 Mark

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	in Vorbereitung
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	Grafik: 77 % Sound: 49 %
	POWER-WERTUNG: 68 %



Gute Spielidee, aber sehr kompliziert: Dragon's Breath (Amiga)

LANGATMIGES STRATEGIESPIEL

Dragon's Breath

Hoffentlich haben Sie keine Angst vor Drachen, denn in "Dragon's Breath" dreht sich alles um das feurige Untier. Drei Fürsten möchten die Unsterblichkeit erlangen. Als angehender Immer-zu-Greis benötigt man jedoch drei Amulette, die im Lande Anrea gefunden werden wollen. Hier kommen die Drachen ins Spiel, denn nur diese können die versteckten Amulette finden. Zu Beginn des Spiels hat man nur einen der fliegenden Lederschwinger. Und diesen benötigt man, um angrenzende Dörfer zu überfallen, sie unter seine Herrschaft zu bringen und Steuergelder zu erheben. Geld braucht man wiederum für die Versorgung der Drachen und, ganz wichtig, um weitere Drachen auszubrüten.

Dann gibt es im Spiel noch die Zauberei. Aus verschiedenen Kräutern, Tinkturen und Pülverchen, die man bei fahrenden Händlern teuer ersteht, mixt man sich seine Zaubersprüche. Je nach Zusammensetzung und Zubereitung entfalten diese die unterschiedlichsten Wirkungen, die man selbst herausfinden muß. *hf*

Geht so

Zunächst war ich von Dragon's Breath total begeistert. Tolle Grafik, tolle Musik und ein komplexer Spielaufbau. Nach einer halben Stunde spielen entpuppte sich das, was ich anfangs für Komplexität hielt, als unausgereifte Bedienerführung. Wer darauf steht, sich hin und her durch die verschiedensten Menüs zu klicken, wird an Dragon's Breath seine helle Freude haben. Hinzu kommt, daß man zwei bis drei Spielchen braucht, bis man erst mal alle Spielelemente verstanden hat. Dann erwartet einen allerdings ein umfangreiches Strategiespiel. Ein bißchen mehr Feinarbeit, und Dragon's Breath wäre in Ordnung.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Palace, Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA
Grafik: 74 % Sound: 70 %
POWER-WERTUNG: 66 %

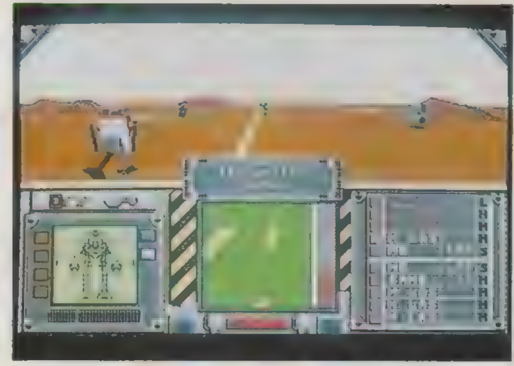
ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

MS-DOS
in Vorbereitung



Technisch wie vor sechs Jahren: "Dungeon Quest" (Amiga)



Drei dicke Kampf-Kolosse stapfen durch Einöde (MS-DOS/VGA)

RUHE SANFT, ADVENTURE

Dungeon Quest

Wie das Leben so spielt, wenn man gute Freunde hat: Man muß ihnen gelegentlich aus der Patsche helfen. So auch in diesem Spiel, bei dem der Held einen mehr oder minder ramponierten Brief von eben diesem guten Freund erhält. Der Inhalt ist verstümmelt, und das, was noch lesbar ist, macht einem nicht gerade Mut. Der Freund wurde in eine merkwürdige Gegend verschlagen, wo es scheinbar noch Magie gibt. Irgendetwas ist dabei, den Menschen, Tieren und Pflanzen der umliegenden Gegend die Lebensenergie zu entziehen. Im Brief wird man um Hilfe gebeten.

Hier beginnt das Adventure, das nach guter alter Manier als Textadventure ausgelegt ist. Bilder zu den jeweiligen Spielszenen werden gezeigt. Jeder Ort ist mit charakteristischen Geräuschen unterlegt, so daß man die Vöglein im Wald nicht nur sieht, sondern auch zwitschern hört.

Befehle an die Spielfigur werden in Englisch eingetippt. Lediglich beim Bewegen der Spielfigur klickt man zur Spielerleichterung eine Windrose an. *hf*

Na ja...

Ist das nicht schön? Kaum, daß ich dieses neue Adventure sah, fühle ich mich um sechs Jahre jünger. Damals waren die Parser für die Texteingabe noch unausgereift, die Spielstories banal und die Bilder niedlich belanglos. Genauso wie bei "Dungeon Quest". Was da über den Bildschirm flimmert, ist mir 85 Mark zu teuer. Das sich ständig wiederholende digitalisierte Geräusch-Gedudel geht einem nach wenigen Sekunden derart auf den Geist, daß man entschlossen den Lautsprecher abwürgt. Sogar die Spielstory ist eine zum x-ten Mal aufgekochte Nullachtfünfzehn-Phantasy-Version. Das sollte man sich nicht antun.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Gainstar, Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 38% Sound: 19%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 23%	

C 64	MS-DOS
nicht geplant	nicht geplant

ROBOT-RÜPEL

Mech Warrior

Sie sind 12 Meter hoch, bis zu 90 Tonnen schwer und haben so dicke Laserkanonen, daß man dadrin eine Hähnchenbraterei aufmachen könnte. Die Rede ist von sog. "Mechs". Die Mechs sind riesige Kampfroboter, die auf den Schlachtfeldern des Jahres 3000 zu Hause sind.

Sie spielen in dem Kampfroboter-Simulator "Mech Warrior" einen Söldner, der mit einem kleinen Kampfroboter im bekannten Universum sein Glück versuchen möchte. Am Anfang sind Sie mit wenig Kapital, kaum Erfahrung und einem kleinen Mech ausgestattet. Aber das kann sich ja ändern. Fünf große Herrscherhäuser regieren jeweils einen Abschnitt der Galaxis. Auf vielen Planeten vergeben die Regierungen kleine (oder größere) Aufträge. Die Jobs reichen vom Niederschlagen einer Rebellion, über das Retten von Geiseln bis zum Bewachen von Kraftwerken. Hier steuern Sie dann selbst Ihren Mech, gegen andere Roboter, durch eine 3D-Landschaft. Wird der Job erfolgreich ausgeführt gibt's dicke Prämien und verdiente Beförderungen. *mh*

Geht so



Auf den ersten Blick sieht "Mech Warrior" wirklich toll aus. Eine starke Sience-fiction Atmosphäre, eine schnuckelige Grafik (wenn auch nur unter EGA und VGA) und ein tolles Spielgefühl packen einen vom ersten Augenblick an. Es macht richtig Spaß, mit seinem Kampf-Koloß durch die 3D-Landschaft zu stapfen und sich mit anderen Blechburschen zu prügeln. Leider sinkt die Spielmotivation nach der anfänglichen Begeisterung recht schnell ab. Wenn man erstmal eine bessere Truppe und dickere Mechs hat, wird das Programm langweilig. Leider fehlt auch eine Zwei-Spieler-Modem-Option.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant

C 64	MS-DOS
nicht geplant	Grafik: 71% Sound: 21%
	POWER-WERTUNG: 57%



Immer auf die Kleinen: Fred, der Zipfelmützen-Zerstörer (ST)



Kugel-Kollaps in feinsten Farben (ST)

MÜSSEN MÄNNER SCHÖN SEIN?

Fred

Bei solchen Problemen verzweifelt jeder Partnerschaftsberater: Der schöne Ritter Fred liebt ein schmuckes Mädel. Da wird ein häßlicher Zwerg namens Ultimor furchtbar eifersüchtig und verwandelt Fred in einen häßlichen Knilch. Das hat furchtbare Folgen: Der verunstaltete Fred wird von seiner Angebeteten verlassen. Ihre letzten Worte beim Kofferpacken: "Igitt, ich pfeif' auf innere Werte." Aha.

Fred kommt sich reichlich veralbert vor und will dem Zwerg an den Kragen, damit er den Häßlichkeitszauber wieder aufhebt. Doch der Weg zu diesem Tunichtgut ist lang und gegnerhaltig. In jedem horizontal scrollenden Abschnitt müßt Ihr einen Schlüssel finden und dann durch ein "Loch" in der Hintergrundgrafik nach oben in die nächste Szene laufen. Daß man nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten steuern kann, ist eine Besonderheit des Programms. Dank einer verzwickten Steuerung kann Fred laufen, sein Schwert kreisen lassen, Dolche über größere Entfernungen werfen und springen. *hl*

Geht so



Der Grafiker ist sein Geld wert: Edle Farbschattierungen und flotte Animation machen das Spiel zu einem Augenschmaus. Am besten haben mir die niedlichen Killer-Gartenzwerge gefallen. Bei der Spielbarkeit hapert's aber. Die leidige Frage "Ist das Gegner-Sprite auf gleicher Höhe?" kann man oft nur durch Ausprobieren lösen. Vielleicht hätte man auf den verwirrenden Gag mit dem Rauf/Runter-laufen ganz verzichten sollen. Etwas frustrierend ist außerdem, daß man weit zurückgesetzt wird, wenn man ein Leben verliert. Ein Actionspiel der mäßig motivierenden Art für Grafik-Fetischisten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	Grafik: 75% Sound: 62%
	POWER-WERTUNG: 45%
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	in Vorbereitung

KUGEL-KUNST

E-Motion

Das Spielprinzip von "E-Motion" ist denkbar einfach: Stellen Sie sich eine Fläche vor, auf der sich verschiedenfarbige Kugeln befinden. Sie steuern alleine oder mit einem Freund zusammen je eine Kugel und müssen mit dieser die anderen Kugeln entfernen. Dieses Entfernen läuft recht simpel ab. Schubsen Sie einfach zwei Kugeln der gleichen Farbe zusammen, schon lösen sich beide auf. Das hört sich recht simpel an, aber es gibt einige Kleinigkeiten, die Ihr Vorhaben erschweren. Zum einen erscheinen zusätzliche Kugeln, wenn zwei Bälle unterschiedlicher Farbe zusammenprallen. Dann gibt es verschiedene Konstruktionen auf dem Bildschirm, die das Manövrieren Ihres Balls behindern. Und ein knackiges Zeitlimit gibt es auch. Wenn in einer bestimmten Zeit nicht alle Kugeln verschwunden sind, explodieren die restlichen und ziehen Ihrem Ball ordentlich Energie ab. Wenn der Energiepegel auf Null rutscht, ist Ihre Kugel futsch. In regelmäßigen Abständen gibt's ein Password, so daß Sie in einem höheren der 50 Levels starten können. *mh*

Gut!

Es gibt ja doch noch neue Spielideen: Das Grundprinzip von "E-Motion" ist herrlich erfrischend. Wer sich einmal an diese Kugel-Tüftelei heransetzt, kommt nicht so schnell davon los. Ein Extra-Lob erhalten die Programmierer für die Grafik. Die hübschen Farbverläufe und Moiré-Effekte sind ein wahrer Augenschmaus. Der langsam steigende Schwierigkeitsgrad und immer vertracktere Puzzles sorgen für langanhaltende Motivation. Ein dickes Manko ist aber auch vorhanden: Der Spielwitz läßt im Ein-Spieler-Modus deutlich nach. Aber dafür geht im Duett bei E-Motion richtig die Post ab.



Genre: Geschick
Hersteller: U.S.Gold, Zirka-Preis: 80 Mark

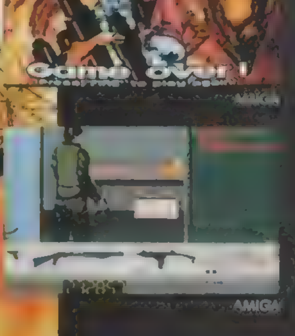
AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	Grafik: 67% Sound: 47%
	POWER-WERTUNG: 69%
C 64	**MS-DOS**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



NORTH SEA INFERNO









Jetzt direkt vom Hersteller! Zu irren Preisen:

AMIGA, ATARI ST **44,95 DM** C64 Disk. **29,95 DM** C64 Cass. **19,95 DM**

24-Stunden-Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:
MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 B,
4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

MAGIC BYTES

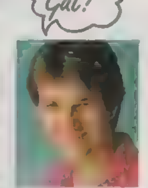
Auch im neuen Jahr immer 'was Tolles auf Lager: Voller Action und Spannung.


Drei Spiele in einem: Logo von Starbyte (Amiga)

EROTISCHE LOGIK

Logo

Bei "Logo" geht es darum, entweder ein Spielfeld von mehr oder minder bunten Steinchen zu befreien oder ein vorgegebenes Muster nachzubilden. Drei Spielevarianten stehen zur Verfügung. Bei der ersten liegen kreuz und quer über den Bildschirm verteilt Steinchen herum, die per Maus weggenommen werden sollen. Dummerweise wird nicht nur das Steinchen gelöscht, auf das man zielt. Es werden auch die oben, unten, links und rechts angrenzenden Steine gelöscht oder hingesetzt, abhängig davon, ob dort schon ein Stein war. Beim zweiten Spiel muß man ein Bild aus Steinchen nachbilden. Jeder Stein trägt eine Nummer, die sich immer dann erhöht, wenn ein weiterer Stein daneben gesetzt wird. Um den Level zu lösen, müssen natürlich alle Nummern auf den Steinen mit dem Original übereinstimmen. Beim dritten Spiel müssen immer zwei gleiche Steine aus einer Fläche herausgenommen werden. Die Nummer eines Steins erhöht sich allerdings, wenn ein angrenzender weggenommen wird. *hf*



Vom Spielprinzip her ähnelt "Logo" etwas dem "Blue Angel 69" von Magic Bytes. Die Ähnlichkeit fällt insbesondere deshalb auf, da sich auch bei Logo dem Spieler mehr oder minder dürftig bekleidete Damen als Zwischensequenz präsentieren. Man mag von solchen Erotik-Anreizen halten, was man will. Tatsache ist jedoch, daß Logo vor allem des Spielprinzips wegen Spaß bringt und darum des öfteren im Diskettenschacht landen wird. Allerdings spielt man hier auf Zeit, die in manchen Levels etwas knapp bemessen ist. Für Strategen und Gehirnakrobaten kann ich Logo nur empfehlen.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 70 Mark

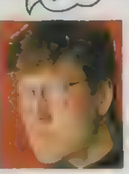
AMIGA	ATARI ST
Grafik: 34% Sound: 62%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 70%	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant


Auch dieser Redakteur wird wegrationalisiert (Atari ST)

PRESSEK(R)AMPF

Das Magazin

So schnell wird man Verleger: Ihr Software-Magazin startet mit einem schmalen Budget, drei bis vier Redakteuren, Auslandskorrespondenten, einem Chefredakteur und einer Menge guter Ideen. Auf 20 redaktionellen Seiten dürfen Sie sich austoben, zusätzlich haben Sie einen Block Listings im Heft (später wird's mehr...). Sie legen fest, wieviel Software-, Hardware-, Aktuell-, Tips- und Grundlagen-Artikel Sie schreiben werden. Danach bestimmen Sie einen Preis für das Blatt, warten auf die Anzeigen (Softwarehersteller und Kleinanzeigen) und setzen die Druckauflage fest. Hinsetzen, Fingernägel kauen und warten — wenn die Mischung richtig war, verkauft sich das Heft und Sie bekommen mehr Seiten. Wenn nicht, müssen Sie sich bald einen neuen Job suchen. Es lassen sich auch noch andere Parameter einstellen: Die Redaktion kann sich für einen DFÜ-Anschluß entscheiden, man kann die Gehälter festlegen, sich Verkaufs-Charts anzeigen lassen, neue Computer kaufen, Büros mieten und vieles mehr. *al*



Die Programmierer haben gut recherchiert: So könnte es bei einer neuen Zeitschrift wirklich zugehen. Leider haben sie das Erfreuliche des Redaktionsalltags durch buchhalterisches Kalkül ersetzt. Die Zahlenspielereien sind auf Dauer nicht gerade erheiternd (ebensowenig die umständliche Zahlen-Eingabe). Das Spiel wiederholt sich nach drei Runden. Man bekommt schnell Lust, etwas anderes zu laden, da helfen auch die digitalisierten Grinser der Chefredakteure nicht mehr. Vielleicht ist dieses Wirtschaftsspiel etwas für angehende Zeitschriften-Verleger, ich kann damit nicht allzuviel anfangen.

STECKBRIEF

Genre: Wirtschaft
Hersteller: Ariolasoft, Zirka-Preis: 45 bis 70 Mark

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	Grafik: 38% Sound: 39%
	POWER-WERTUNG: 49%
C 64	**MS-DOS**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

AUSGEBOMBT

Nuclear War

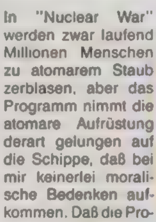
Seit Ronnie Raygun aufrüstet, mag Ayatollah Kookamamie ihn nicht mehr. Also tankt er beleidigt seinen Bomber voll; 50 Megatonnen explodieren über Ronnies Hauptstadt — 32 Millionen Tote. Ronnie wiederum kommentiert: "Ein kleiner Kratzer". Tagesschau? Schlagzeile des Abendblatts? Alptraumszenario aus dem "Spiegel"? Schlimmer: Alltag im Strategiespiel "Nuclear War".

Stellen Sie sich eine fünfteilige Weltkugel vor. Das Land in der Mitte gehört Ihnen, 40 Millionen Einwohner warten auf Ihren Befehl. Wollen Sie aufrüsten? Dann bauen Ihre Untertanen Sprengköpfe, Cruise Missiles, Bomber oder Verteidigungsanlagen. Sie können nicht vorgeben, was produziert wird. Es kann also passieren, daß Sie 200 Megatonnen nicht losschicken können, weil Ihnen die Missiles ausgegangen sind. Der andere, "sanfte" Weg, dem Gegner eines überzubraten, nennt sich Propaganda und endet meist damit, daß sich ein paar Millionen seiner Einwohner auf den Weg zu Ihnen machen. Das ist praktisch: Je geringer die Bevölkerungsdichte, desto schneller ist die Stadt weggebombt. Und wenn Sie genug Material gesammelt haben, lassen Sie megatonnenweise Sprengköpfe auf Städte Ihrer Gegner regnen. Davon gibt es pro Spielrunde vier Stück (aus einer Auswahl von zehn schwer karikierten Staatsoberhäuptern). Jeder zeigt im Spiel einen Charakterzug. Ghanji mag keine Bomben und klopft gerne scharfe Propagandasprüche, Ronnie rüstet forsch und bombt gerne und Prime Minister Satcher ist generell fies, ungerecht und völlig unberechenbar.

Nach Ihrer weisen Entscheidung klicken Sie auf Spielstart und die Parade der Computergegner beginnt. Das kann dann so aussehen: Ronnie wirft 10 Megatonnen auf Tricky Dick (15 Millionen verglühen), Tricky Dick lädt Mikhail Gorbachefs Leute zur Barbecue-Fete ein (5 Millionen verlassen das Land), Mao the Pun rüstet wieder auf (40 Megatonnen mehr), Mikhail Gorbachef fällt ein 100-Tonnen-Gewicht auf seine letzte Stadt (und die getreuen Untertanen schießen ihm zu Ehren die Arsenale leer: 30 Millionen Tote) — wenn einer übrigbleibt, darf er sich in die High-Score-Liste eintragen. Dem armen, geplagten Spieler können die merkwürdigsten Dinge passieren. Entweder besuchen Aliens den Planeten und bringen ein paar Millionen Einwohner (erfreulich), ein paar tausend Kühe fallen vom Himmel und erschlagen 30 Prozent der Bevölkerung (noch zu verkraften) oder eine Stadt hebt auf Nimmerwiedersehn in den Orbit ab (ärgerlich). Diese zufälligen Ereignisse geschehen recht häufig, treffen aber jeden Spieler — auch den Computergegner.

Sobald Sie aus dem Rennen sind, schaltet das Spiel auf Zeitraffer; die Parteien bekriegen sich heftig weiter, bis nur noch einer übrig ist. Eine Runde dauert im Durchschnitt eine erfrischende halbe Stunde.

Das Spiel ist so zynisch, den "Gewinner" auf einer völlig zerstörten Welt mit einer weißen Fahne jubilieren und "Gewonnen! Gewonnen!" schreien zu lassen — spätestens da bekommt der kalte Krieger seine Abreibung. Sensible Naturen sollten vor dem Kauf probespielen. *al*





In "Nuclear War" werden zwar laufend Millionen Menschen zu atomarem Staub zerblasen, aber das Programm nimmt die atomare Aufrüstung derart gelungen auf die Schippe, daß bei mir keinerlei moralische Bedenken aufkommen. Daß die Programmierer das nukleare Drama selbst nicht ganz ernst nehmen, fällt schon beim Studieren der köstlichen Anleitung auf. Für die nötige Kurzweil beim Spiel sorgen viele grafische und spielerische Gags, sowie eine gute Benutzerführung. Durch die vielen unterschiedlichen Computergegner und die reizvollen Zufallselemente wird Nuclear War nicht so schnell langweilig. Mir jedenfalls hat's ungeheuer Spaß gemacht.



Keiner mag Ganjhi — nächste Runde ist er weg (Amiga)



Das Thema ist schaurig, der Humor bizarr; ich kann's gut verstehen, wenn sich mancher bei der Kombination "Satire-Atomkrieg" auf den Schlips getreten fühlt — aber das Programm ist klasse. Die Regeln sind für ein Strategiespiel erfreulich schlicht; man kapiert's sofort und kann seine Taktiken an den Computergegnern ausprobieren. Die spielen sehr gut und vor allem völlig unterschiedlich. Die witzigen Zufallselemente, die cartoonähnliche Grafik und die schönen Soundeffekte verlocken zu immer "noch 'ner Runde". Wer ein gutes Strategiespiel sucht und sich von der zynischen Aufmachung nicht stören läßt, sollte reinspielen — vielleicht hat er so viel Spaß wie wir.



Bomben oder Propaganda, das ist hier die Frage (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: New World Computing, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA		ATARI ST
Grafik: 67 %	Sound: 68 %	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 73 %		

C 64	MS-DOS
nicht geplant	nicht geplant



Lange Reise voller Langeweile (MS-DOS/CGA)

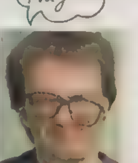
ALPTRAUM AUF ZWEI RÄDERN

Harley-Davidson

In zehn Tagen steigt im Städtchen Sturgis eine schmissige Rockerfete: Hundertschaften langmähniger Motorradfanatiker in bierseliger Zeltlagerstimmung — das klingt nach einem kultivierten gesellschaftlichen Ereignis. Ein echter Biker nimmt deshalb kurzerhand Urlaub und macht sich auf den Weg quer durch die Vereinigten Staaten, um nach Sturgis zur Fete zu kommen. Da Mindscapes neues Rennspiel den Namen "Harley-Davidson" trägt, besteigt man natürlich eine Maschine dieses Typs. Etappe für Etappe steuern Sie Ihr Biker-Sprite über die amerikanischen Highways, Kurven meisternd und Tempolimits ignorierend. In einigen Städten macht man an einem von fünf verschiedenen Motorradwettbewerben mit. Durch geschicktes Fahren kann man hier Preisgelder ergattern, die wiederum in Reparatur und Verbesserung der Harley-Davidson-Maschine investiert werden können.

Vier Schwierigkeitsstufen stehen zur Wahl. Erfolgreiche Motorradler dürfen sich in eine High-Score-Liste eintragen, die gespeichert wird. *hl*

Na ja...



Das hört sich ja eigentlich vielversprechend an: Langstrecken-Motorradrennen mit vielen Etappen, Tunen der Maschine und fünf PS-Wettkämpfen. Grafik und Spielablauf sind aber so schauderhaft lahm und langweilig, daß jede Harley-Davidson rostig vor Scham wird. Die Programmierer hätte man allenfalls an einen Mopedsimulator lassen dürfen.

Auf normalen PCs bekommt man generell nur greuliche CGA-Grafik der besonders langsamen Art geboten. Auf einem EGA-AT sieht alles ein wenig besser aus, doch die spielerischen Schwächen sind dieselben (unsere Wertung bezieht sich auf die PC/CGA-Version).

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	in Vorbereitung

C 64	MS-DOS
nicht geplant	Grafik: 21% Sound: 24%
	POWER-WERTUNG: 28%



Kopflos darf man als angehender Zen-Meister nicht sein (MS-DOS/EGA)

EDLER ZEN UND HARTE HIEBE

Windwalker

"Windwalker" nennt sich der Nachfolger zum Rollenspiel "Moebius", das sich schon mit dem Thema "Mystik und Mehr" beschäftigte. Im zweiten Teil der Asien-Rollenspielsaga ist der Spieler nicht nur hinter einem chinesischen Bösewicht her, sondern auf der Suche nach einem besseren Ich. Also darf er keine Bettler treten, sondern muß brav beichten, Mönchen helfen, meditieren und sich als edel und gut beweisen — danach darf er wieder loskloppen. Von den Spielfiguren wird nur das erlauchte Konterfei gezeigt. Wenn man durch die Landschaft wackelt, trifft man ab und zu auf einen anderen losgelösten Kopf. Der hat dann entweder Zeit für einen Plausch — oder den Dolch im Gewande. Sollte es zum Kampf kommen, erscheint der Rest der Anatomie. Man klickt Icons an, um die Figur zum Treten, Schlagen, Ducken oder Fliehen zu veranlassen. Die harmlosere Variante "Plausch" beschränkt sich meist auf das Austauschen von lokalen Informationen ("Wo, erlauchter Meister, ist der Weg zum nächsten Tempel?"). *al*

Geht so



Zen, Tao und Yoga, gemixt mit einem Rollenspiel: Die Landherren sind edel, die Bettler weise, die Ninjas martialisch und der Spieler unheimlich geduldig: Aber die Kampfhandlungen sind so lahm, daß man das Gefühl bekommt, Ballett in Zeitlupe zu betrachten. Wenn man allerdings ein Weilchen gespielt hat, beginnt Windwalker wegen der gut durchdachten Geschichte Spaß zu machen. Wer nichts gegen Wartezeiten hat, bei denen man am liebsten ins Nirwana eintreten möchte, wird Windwalker schätzen. Eine nette Idee ist das kleine Büchlein zum chinesischen "I-Ching"-Horoskop, das in der Packung liegt.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

AMIGA	ATARI ST
Grafik: 54% Sound: 34%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 59%	

C 64	MS-DOS
Grafik: 52% Sound: 38%	Grafik: 54% Sound: 15%
POWER-WERTUNG: 54%	POWER-WERTUNG: 59%





Schön, schnell, scharf: frisch gestylt ist halb gewonnen (MS-DOS/EGA)

ON THE ROAD AGAIN

Street Rod

Papas 57'er Chevrolet hat keine Heckflossen — schlimm. Damit fällt er für Sie lediglich in die Kategorie "Fortbewegungsmittel". Sie wollen aber einen "coolen Schlitten", mit dem Sie bei Ihren Freunden vorfahren können, ohne rot werden zu müssen. Also suchen Sie sich aus der Zeitung einen möglichst guten Wagen aus, der Ihr Budget nicht schon beim Tanken sprengt. Sie verpassen der Schleuder einen neuen Anstrich, kleben einen rassigen Sticker auf die Seitentür, frisieren den Motor, ziehen neue Reifen auf und legen das Dach ein paar Zentimeter tiefer. Damit ist man bereit für "Bob's Drive In", wo sich die lokalen Cracks bei Bier und Burger für die Straßenduelle anheizen. Es werden zwei Arten von Rennen angeboten: von einer Ampel zur nächsten ("Draft") oder quer durch die ganze Stadt ("Race"). Sie dürfen dem Wagen einen Rempler geben, aber Vorsicht: Wenn Sie zu heftig rangehen, landen Sie selber im Graben. *al*

Geht so

Auf den ersten Blick scheint Street Rod recht witzig zu sein. Das Flair um die Kult-Karren der 50'er Jahre ist gut eingefangen, das Rennen selbst ist nicht allzuschwer. Man kuppelt ein und läßt den Wagen sausen; ab und an macht man, hämisch kichernd, einen kleinen Schlenker und schubst den Hintermann in die zweite Position zurück. Doch auf Dauer wiederholt's sich: Auto ausrüsten, Rennen fahren, Auto ausrüsten, Rennen fahren, Auto ausrüsten. Einsteiger mit prallem Geldbeutel und Freude an leichten Rennspielen werden Spaß daran haben. Profis sollten diese Rennspiel-Variante erst testen, bevor sie zuschlagen.

STECKBRIEF

Hersteller: California Dreams/Rainbow Arts, Genre: Rennspiel, Zirka-Preis: 70 Mark (Diskette)

AMIGA	ATARI ST
in Vorbereitung	erscheint nicht

C 64	MS-DOS
nicht geplant	Grafik: 64% Sound: 53%
	POWER-WERTUNG: 49%



Nevermind

Die ST-Umsetzung der ausgefallenen Geschicklichkeits-Grübelei "Nevermind" entspricht in weiten Teilen dem PC-Vorbild. Unangenehm fallen die langen Ladezeiten von Diskette auf. Außer dem überrascht die verwirrende und blasse Grafik, die komischerweise viel schlechter als die der PC-Version ist. Spielerisch hat sich leider nichts getan und deshalb gilt nach wie vor: Tolle Idee, die von einem haarsträubenden Schnitzer in der Luft zerrissen wird. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST

Grafik: 46% **Sound: 48%**

POWER-WERTUNG: 35%



Stunt Car Racer

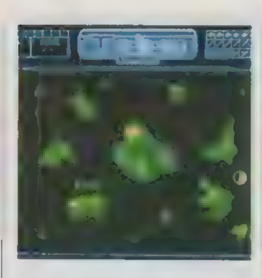
Hoppla, hat sich mein PC plötzlich in einen C 64 verwandelt? Die PC-Version des spektakulären 3D-Autorennens "Stunt Car Racer" sieht der C 64-Umsetzung ziemlich ähnlich. Von der farbenprächtigen 3D-Grafik der Amiga- und ST-Vorbilder ist nicht viel übrigge blieben. Sie ist zwar ordentlich schnell, sieht allerdings nicht gerade toll aus. Spielerisch reißt Stunt Car Racer keine Bäume aus, kann aber durchaus einige Zeit unterhalten. *mg*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Microstyle
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

Grafik: 51% **Sound: 38%**

POWER-WERTUNG: 65%



Two to One

Bei "Two to One" muß man einen Strich zu bestimmten Punkten manövrieren, ohne damit an Hindernissen anzustoßen. Da er um 360 Grad drehbar ist, kommt man auch durch schmale Gassen. Jeder der 20 Level hat ein Zeitlimit, das unnötiges Bummeln verhindern soll. Wer will, kann zu zweit antreten. Hier kontrolliert jeder Spieler jeweils ein Ende des Striches. Alles in allem ist Two to One ein ordentliches Programm, das spielerisch originell ist. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kingsoft
Zirka-Preis: 50 Mark

AMIGA/MS-DOS

Grafik: 26%/27% Sound: 19%/23%

POWER-WERTUNG: 60%/60%



Fire!

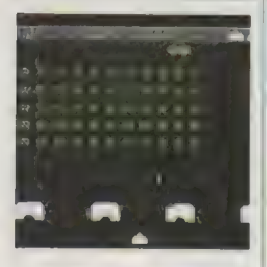
Wer erdreistet sich, das gute alte "Defender"-Spielprinzip derart schamlos zu vergewaltigen? "Fire!" ist ein unverschämter und absolut mieser Defender-Clone. Da wird jeder Amiga rot vor Zorn, wenn dieses Programm auf ihm läuft. Im Vergleich zu "Starray" oder "Datastorm" kann man Fire! getrost verbrennen. Finger weg von diesem finsteren Machwerk! *mg*

Genre: Action
Hersteller: New Deal
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA

Grafik: 34% **Sound: 39%**

POWER-WERTUNG: 11%



Renaissance

Die Idee ist lobenswert, die Ausführung hingegen äußerst schlampig. Selbst die hartgesottensten Fans der vier Oldies "Centipede", "Space Invaders", "Galaxians" und "Asteroids" werden den Joystick enttäuscht in die Ecke pfeffern. Sowohl die umgesetzten Ur-Versionen als auch die aufgepeppten 90er-Remixes lassen jeglichen Spielspaß vermissen. Es sollte zu denken geben, wenn selbst die VCS 2600-Versionen deutlich mehr Spaß machen. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Impressions
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA

Grafik: 31% **Sound: 33%**

POWER-WERTUNG: 21%



Snoopy

Rechtzeitig zum 40jährigen Bestehen der Comicserie "Peanuts" erschien ein Computerspiel mit "Snoopy", dem vierbeinigen Superstar der Peanuts-Schar. Der sanfte Linus hat seine geliebte Schmusedecke verloren und Snoopy macht sich sofort auf die Suche nach dem Wonnelaken. Das ist der Ausgangspunkt für ein ebenso niedliches wie simples Action-Adventure. Ganz herzig für kleinere Kinder, doch routinierte Spieler werden hier gelangweilt. *hl*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: The Edge
Zirka-Preis: 75 Mark

AMIGA

Grafik: 60% **Sound: 11%**

POWER-WERTUNG: 44%



Footballer of the Year 2

In dieser Mischung aus Glücks-, Strategie- und Geschicklichkeits-Spiel haben Sie eine abwechslungsreiche Karriere als Profi-Fußballer vor sich. Vereinswechsel gehören zum täglichen Brot. "Footballer of the Year 2" ist ein nicht unoriginelles, aber langfristig etwas eintöniges Spiel. Die Amiga-Umsetzung unterscheidet sich kaum von der C 64-Version. *hl*

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 65 Mark

AMIGA

Grafik: 38% **Sound: 32%**

POWER-WERTUNG: 51%



Bodo Illgner's Super Soccer

Die Fußball-Simulation, die Kölns Keeper Bodo Illgner als Aushängeschild zu bieten hat, sorgte schon auf Amiga und ST für Sportspiel-Grusel. Auch die C 64-Umsetzung krankt an unmöglicher Steuerung. In Verbindung mit der bescheidenen Grafik entstand ein Programm, das so unterhaltsam ist wie ein Bundesliga-Abstieg. Ein schwerer Schlag für Fußball-Fans. *hl*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 49 Mark

C 64

Grafik: 33% **Sound: 11%**

POWER-WERTUNG: 27%



Chicago 90

Auf den ersten Blick sieht "Chicago 90" recht interessant aus, obwohl man nicht ganz durchschaut, um was es eigentlich geht (zumal die Anleitung hierüber auch wenig Aufschluß gibt). Schließlich findet man heraus, daß man in der Stadt Chicago wahlweise als Gangster Polizeiautos entkommen, oder als Polizist Gangster fangen soll: Im Grunde nicht anderes als "Pac-Man" in veränderter Aufmachung. Spielhandlung Pfui, Grafik Buh! *hf*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Microids
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST

Grafik: 28% **Sound: 23%**

POWER-WERTUNG: 18%



X-Out

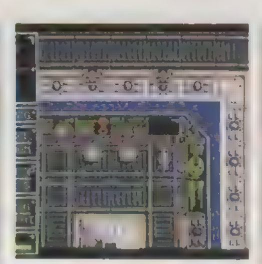
Die ST-Version der Ballerorgie "X-Out" entspricht spielerisch dem in *POWER PLAY* 2/90 getesteten Amiga-Vorbild. Technisch ist das horizontal scrollende Actionspektakel gut gelungen. Leider mußte der sichtbare Spielfeldausschnitt verkleinert werden, wodurch man den Gegnern etwas schlechter ausweichen kann. X-Out auf dem ST ist ein nettes Ballerspiel, das in einer Softwaresammlung allerdings aufgrund verschiedener Mängel fehlen darf. *hf*

Genre: Action
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST

Grafik: 74% **Sound: 62%**

POWER-WERTUNG: 67%



First Contact

Spielerisch hat sich auf dem Amiga gegenüber der in *POWER PLAY* 1/90 getesteten Atari ST-Version nichts getan. Man hetzt immer noch mit drei Robotern durch eine Raumstation voller Aliens, und versucht das Gebäude mehr schlecht als recht in Ordnung zu halten. Die Roboter können zwar alle programmiert werden, aber auch hier treten die gleichen spielerischen Macken wie bei der Vorgängerversion auf. Kein Programm, das man haben muß. *hf*

Genre: Action-Strategie
Hersteller: Rainbird
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA

Grafik: 66% **Sound: 28%**

POWER-WERTUNG: 58%



Stellar Crusade

Strategen werden an "Stellar Crusade" ihre helle Freude haben. Hier geht es darum, Militärs und Wirtschaft von Planetensystemen zu entwickeln. Später kann man daran denken, Handels und Kriegsschiffe zu bauen. Mit letzteren verteidigt man seine Planetensysteme oder erobert andere. Da Stellar Crusade ziemlich komplex ist und die Benutzerführung nicht gerade dem neuesten Stand entspricht, dürfte es nur Fans dieses Genres begeistern. *hl*

Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

Grafik: 29% **Sound: 0%**

POWER-WERTUNG: 78%



5th Gear

"5th Gear" ist ein Rennspiel auf Zeit, bei dem man Extra-Waffen kaufen und dem Gegner so auf vielen verschiedenen Arten schaden kann. Bis dahin ist die Spielewelt noch in Ordnung. Spätestens wenn man anfängt zu fahren, und das Auto bei einer unvorsichtigen Joystickbewegung gegen einen Felsbrokken setzt, ist man sauer. Der Bildschirmausschnitt ist zu klein bemessen, denn man sieht nicht, was auf einen zukommt. *hf*

Genre: Action
Hersteller: Hewson
Zirka-Preis: 55 Mark

AMIGA/ST

Grafik: 43%/45% **Sound: 36%/38%**

POWER-WERTUNG: 21%/21%



Maze Mania

Schon einmal gab es ein Spiel, bei dem ein Männchen Flächen umfärben mußte. Das Spiel hieß "Q*Bert", stand in der Spielhalle und ist ca. acht Jahre alt. Normalerweise habe ich nichts dagegen, schon mal dagewesene Ideen noch mal aufzubereiten, und als neues Spiel zu verkaufen. "Maze Mania" hat allerdings bei weitem nicht die spielerischen Qualitäten des Originals. Schade für alle C 64-Besitzer: muß man nicht haben. *hf*

Genre: Action-Strategie
Hersteller: Hewson
Zirka-Preis: 45 Mark

C 64

Grafik: 38% **Sound: 21%**

POWER-WERTUNG: 24%



Chambers of Shaolin

Es scheint im Moment Mode zu sein, daß man den Umsetzungen für den C 64 nicht mehr viel Beachtung schenkt. Anders ist es nicht zu erklären, warum die C 64-Version des Kung-Fu-Spiels "Chambers of Shaolin" (für Amiga getestet in *POWER PLAY* 1/90) nur drei anstelle der ursprünglichen sechs Trainings-Disziplinen hat. Das Kugeltreten ist zudem fast unspielbar. *hf*

Genre: Kampfsport
Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 55 Mark

C 64

Grafik: 75% **Sound: 76%**

POWER-WERTUNG: 59%



Austerlitz

Napoleons Paradeschlacht darf man jetzt auf dem Atari ST nachspielen. Der Spieler führt sein Heer wahlweise gegen die Russen oder die Franzosen. Man sieht das Schlachtfeld aus standesgemäß erhöhter Feldherrenperspektive und gibt seinen Generälen englische Befehle. Das Spiel ist umfangreich und vielfältig, aber hauptsächlich für Hobby-Strategen interessant. Die ST-Version von "Austerlitz" ist identisch mit der MS-DOS-Version. *al*

Genre: Strategiespiel
Hersteller: PSS
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST

Grafik: 69% **Sound: 0%**

POWER-WERTUNG: 74%



The Hound of Shadow

Hound of Shadow ist ein klassisches Text-Adventure mit sporadisch eingestreuten Grafiken. Neu ist, daß man sich für seine Spiel-Figur detaillierte Charaktereigenschaften auswählt; je nach Charakter verläuft das Spiel ein wenig anders. Die Story ist an die morbiden Horrorgeschichten des H.P.Lovecraft nachempfunden. Wer einen Software-Roman mit leichtem Tiefgang sucht, sollte Hound of Shadow anspielen. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA
Grafik: 44 % **Sound: 0 %**
POWER-WERTUNG: 67 %



Pirates

Fast drei Jahre durften die Amiga-Besitzer auf "Pirates" warten; aber das Warten hat sich gelohnt. Der Piraten-Klassiker ist mit völlig neuen, exquisiten Grafiken und stimmungsvoller Musik ausgestattet. Pirates hat von jedem Genre etwas zu bieten: Handel, Simulation, Action und Geschicklichkeits-Sequenzen mischen sich zu einem einzigartigen Spiel. *al*

Genre: Simulation
Hersteller: Micropose
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA
Grafik: 78 % **Sound: 76 %**
POWER-WERTUNG: 89 %

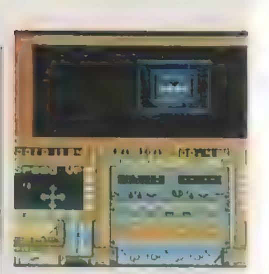


Ultima V

Lange Wartezeiten sind bei guten Umsetzungen scheinbar obligatorisch (siehe "Pirates" für den Amiga). Endlich dürfen sich die ST-Besitzer in die reichhaltige Rollenspiel-Welt des Lord British versenken. "Ultima V" besticht durch eine epische Geschichte, liebenswerte Details, markige Konversationen und tiefe Dungeons. Spielerisch hat sich nichts verändert. *al*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST
Grafik: 44 % **Sound: 24 %**
POWER-WERTUNG: 90 %



Blue Angels

Eine Kunstflug-Simulation mit Trainingsflug und echter Flugschau bietet das Programm "Blue Angels", das seinen Namen von der amerikanischen Kunstflugstaffel entlehnte. Erfreulicherweise ist die C 64-Version gegenüber der MS-DOS-Version nicht abgespeckt worden. Dafür muß man aber lange Ladezeiten in Kauf nehmen. Das wäre nicht schlimm, würden sich die Flieger nicht wie nasse Lappen steuern; das Fluggefühl ist wirklich schlimm. *al*

Genre: Simulation
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 85 Mark

C 64
Grafik: 45 % **Sound: 39 %**
POWER-WERTUNG: 45 %



Switchblade

Bereits in *POWER-PLAY* 2/90 testeten wir die Amiga-Version dieses Action-Adventures. Ein kleiner Held kämpft sich darin immer tiefer in ein Höhlenlabyrinth und erlegt nebenbei haufenweise Monster. Extra-Waffen und jede Menge Hindernisse warten auf den Abenteurer. Spielerisch hat sich gegenüber der Amiga-Version nichts geändert. Wer Action-Adventures mag, muß dieses Spiel trotz durchschnittlicher Grafik haben. *hl*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST
Grafik: 56 % **Sound: 65 %**
POWER-WERTUNG: 56 %



Operation Thunderbolt

Es darf im 3D-Stil viel durch die Gegend gelaufen, und auf Menschen geschossen werden. Wer in der Spielhalle am Automaten klebte, wird auch mit der Heimcomputer-Umsetzung rundherum zufrieden sein. Alle anderen sollten "Operation Thunderbolt" mit Vorsicht genießen. Erstens wird's relativ schnell sehr schwer und zweitens gibt das einfache Spielprinzip auf Dauer sowieso nicht soviel her. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST
Grafik: 56 % **Sound: 65 %**
POWER-WERTUNG: 56 %

Gates of Jambala

Jambala entpuppt sich beim ersten Spielen als "Jump-and-Run"-Spiel, bei dem ein kleines Männchen springend und laufend durch die Levels turnt. Dabei darf es nicht von Gegnern erwischt werden. Außerdem gibt's noch Extra-Waffen zu kaufen, wobei man sich das Geld buchstäblich aus dem Boden schlägt. Ein nettes Spiel, das zwar nicht zur Spitzenklasse der Action-Adventure gehört, aber doch einige Zeit am Computer fesseln kann. *hl*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA/ATARI ST
Grafik: 60 %/66 % Sound: 61 %/61 %
POWER-WERTUNG: 57 %/57 %



Epyx 21

Diese Sportspiele gehören zu Klassikern der Szene. Technisch sind alle Programme hervorragend, auch wenn man den Zahn der Zeit nagen sieht. Maximal sechs Spieler können teilnehmen. Die besten Disziplinen findet man auf "Winter Games" (heißer Tip: Trickski-Springen); die "World Games" sind nicht minder gut; lediglich "The Games Summer Edition" fällt etwas ab. Für einen fairen Preis bekommt man nostalgischen Sportspiel-Spaß. *al*

Genre: Sport
Hersteller: Epyx
Zirka-Preis: 60 Mark

C 64
Grafik: 72 % **Sound: 70 %**
POWER-WERTUNG: 80 %



Heute noch ausfüllen und absenden an IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, 8000 München 40

COUPON

Ja, ich will die neue AMIGA WELT kennenlernen. Bitte schicken Sie mir ein Heft kostenlos zu. Wenn mir Ihr Probeheft gefällt, brauche ich nichts weiter zu tun und bekomme die folgenden Ausgaben zum Jahresabopreis von DM 68,— (Schüler/Studenten DM 58,— gegen Nachweis) statt DM 78,— (Einzelpreis DM 6,50 × 12) monatlich frei Haus. Möchte ich die AMIGA WELT nicht weiter beziehen, genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt des Probeheftes an:
IDG Communications Verlag AG, Postfach 40 04 29, 8000 München 40

Gewünschte Zahlungsweise:

Bargeldlos durch Bankeinzug Die Bankeinzugsermächtigung erlischt mit der Kündigung des Abonnements

BLZ ____________ Kto.-Nr. ____________ Name/Ort der Bank ____________

Gegen Rechnung zahlbar sofort nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten)

Datum ____________ Unterschrift ____________

☐ Geschäftsadresse ☐ Privatadresse

Name, Vorname

Firma (nur wenn Lieferanschrift)

Straße, Hausnr., Postfach

PLZ Ort

Widerrufsrecht:
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von einer Woche bei IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, D-8000 München 40, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ Unterschrift ____________


Der



Traum vom Fliegen





[illegible] vom Feinsten: Zwei Düsenjäger brettern über ein kleines Dorf (Bild links)

Das gleiche Dorf: nur fliegt hier im Tiefstflug ein Helikopter (Bild oben)

Ein waschechter Pilot und Simulations-Experte von MBB fühlt den populärsten Flugsimulationen auf den Zahn.

Der Traum vom Fliegen ist fast so alt wie die Menschheit selbst. Nachdem der gute alte Ikarus mit seinem Sonnenflug eine mehr oder minder stilechte Bruchlandung vollzog, versuchten immer wieder Menschen, sich in den Himmel zu erheben. Heute sind Flugzeuge nicht mehr aus unserer Welt wegzudenken. Nur ist der Traum vom Fliegen immer noch einigen wenigen vorbehalten. Der Normalbürger hat normalerweise keine Chance, sich selbst ans Steuer eines Düsenjets oder einer kleinen Propellermaschine zu setzen.

Dafür gibt es aber eine ganze Reihe Simulationsprogramme für Heimcomputer, die es auch Otto Normalbürger erlauben, mit einer F-16 oder einer simplen Cessna durch die Wolken zu kurven.

Die *POWER PLAY* hat sechs der neuesten und beliebtesten Wohnzimmer-Flugsimulationen für einen speziellen Härtetest ausgesucht. **Flugsimulator IV, Their finest Hour, F-16 Combat Pilot, F-16 Falcon, Fighter Bomber** und **A-10 Tank Killer** stellen sich der Herausforderung. Test-Pilot und High-End-Simulations-Experte Wolf Havenstein hat seinen dichtgepackten Flugplan extra für Euch unterbrochen, um diese Simulationen unter die Lupe zu nehmen. *mh*

Flight Simulator IV



Das klassische Simulationsprogramm ist sicher die "Flugsimulation" von Microsoft. Der "Flight Simulator IV" besticht durch eine für Heimcomputersimulationen bisher nicht erreichte Detailtreue. Das Instrumentarium ist kaum von dem eines echten Flugzeuges zu unterscheiden. Nicht umsonst wurde der Flugsimulator IV vor kurzem als offizielles Hilfsmittel zur Flugschein-Ausbildung zugelassen.

In der neuesten Version gibt es neben der obligatorischen Cessna und dem Lear-Jet auch ein Experimentalflugzeug. An diesem schnittigen Flieger können Sie Veränderungen vornehmen, die sich auf die Flugeigenschaften auswirken. So kann sich jeder sein Traumflugzeug zusammenbasteln. Neu ist auch ein Segelflugzeug, das zur Auswahl steht. Zusätzlich zu den einstellbaren Witterungsverhältnissen kann man auch Wetterbedingungen, die sich per Zufall verändern, sowie mehr grafische Details in der Luft und am Boden einstellen. So gibt es Lastwagen, die auf Straßen rumkurven und andere Flugzeuge, die sich in der Luft oder am Boden befinden. Ab jetzt sind Sie also nicht mehr alleine in den Pixelwolken. Wer sich mit der Landschaft nicht mehr zufriedengeben will, kann auf eine ganze Reihe sog. "Scenery-Disks" zurückgreifen, die es extra zu kaufen gibt.

Leider hat der Flugsimulator IV einen gravierenden Nachteil. Um in den Genuß aller Details, Farben und einer ausreichenden Fluggeschwindigkeit zu kommen, brauchen Sie mindestens einen 286er AT mit EGA- oder VGA-Karte. Optimal wäre allerdings ein schneller 386er — hier kommen alle Optionen des Programms erst so richtig zur Geltung. Besitzer eines "normalen" XTs, sollten vor dem Kauf unbedingt einmal Probefliegen. Gesteuert wird mit Joystick, Tastatur oder Maus: Wir empfehlen für optimalen Fluggenuß den Joystick.

Hersteller: Microsoft/Sublogic
Distributor: Ariolasoft
Zirka-Preis: 180 Mark
Computertyp: MS-DOS (Amiga, Atari ST — nicht geplant)
Testkonfiguration: MS-DOS-AT (15 MHz, VGA)

Hier haben wir Herrn Havenstein mit der Cessna konfrontiert. Die Maschine steht voll betankt und startbereit auf der Startbahn.



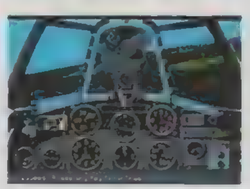
»Ich glaube, für den reinen Heimgebrauch setzt dieses Ding zuviel Computerpower voraus.«

Wolf Havenstein: Das ist ja wirklich professionell gemacht. Die ganzen Instrumente stimmen tadellos mit der Realität überein. Was mir aber gar nicht paßt, ist diese komplizierte Tastaturbelegung. Zwar kann man das ja mit dieser Referenz-Karte gut ablesen, aber besser wär's, wenn die Funktion, die man auslöst, mit der entsprechenden Taste belegt wäre. Der Autopilot müßte mit der Taste "A" aktiviert werden, nicht mit "Z".

Hmm, die Grafik ist ja nicht besonders schnell, das ruckt mir viel zu stark. Die Cessna verhält sich ganz schön träge. Nun ist die Cessna kein superschneller Flieger, aber das ist einfach zu langsam. Ich glaube, für den reinen Heimgebrauch setzt dieses Ding zuviel Computerpower voraus. Wer hat schon den 6000-Mark-Rechner zu Hause, um damit zu fliegen? Das hat mit Heimcomputer nur noch wenig zu tun.

Ansonsten ist das Programm wirklich realistisch — hier kann ich auch viel besser die Höhe an der Landschaft ablesen. Alle Instrumente, die man so zum Fliegen braucht, sind da. Der "Flight Simulator IV" ist eigentlich mehr eine "richtige" Simulation als ein "Fun"-Programm. Genau das Richtige für Flugschulen. Und seien wir doch mal ehrlich — so nett und so realistisch dieses Programm auch ist, aber nur von A nach B fliegen ist ja ziemlich langweilig. Die anderen Programme sind zwar recht martialisch, bringen aber richtig Spaß, und das beste: Wir tun keinem weh damit. Denn eines dürfen wir ja nicht vergessen: In den Kisten, auf die wir feuern, sitzen immer noch Menschen drin.

Their finest Hour



Wer nicht unbedingt mit einem Düsenjäger im Wohnzimmer brausen will, sondern lieber mit einer schnuckeligen Antiquität fliegen möchte, kommt mit "Their finest Hour" voll auf seine Kosten. In diesem Programm dreht sich alles um die berüchtigte "Luftschlacht um England", die 1942 während des zweiten Weltkriegs tobte. Sie können aus fast 50 Missionen auswählen, die je nach gewählter Nationalität und Maschine variieren. Die Auswahl der Flugzeuge ist ebenso imposant: Spitfire, Hurricane, ME-109 oder 110, JU 87, Heinkel 111, JU 88 oder DO 17 stehen zur Wahl. Alle Maschinen haben ein anderes Cockpit und unterschiedliche Flugeigenschaften. Die Aufträge reichen vom Bombardieren von Flugplätzen und Radarstationen (wenn Sie einen deutschen Bomber fliegen), bis zum Abfangen von gegnerischen Flugzeugen (wenn Sie in einem englischen Jäger sitzen). Bei den Bombern gibt es noch eine kleine Besonderheit: Man versucht sich sowohl als Pilot als auch als Bord- und Bomberschütze.

Wenn Sie mit den vorgegebenen Missionen nicht zufrieden sind, können Sie mit dem eingebauten "Mission-Builder" beliebig viele eigene Aufträge basteln. Die Grafik von "Their finest Hour" ist pixelgenau, farbenprächtig und wunderbar schnell, allerdings nur, wenn man einen MS-DOS-AT mit EGA/VGA-Karte sein eigen nennt. Sie können zwar die Detailvielfalt Ihrem Rechner anpassen, aber auf einem XT geht zuviel von der Geschwindigkeit verloren. Zusätzlich sollten Sie sich eine AdLib-Soundkarte in Ihren PC einbauen, denn die Geräuschkulisse von Their Finest Hour trägt erheblich zum Flugspaß bei.

Hersteller: Lucasfilm Games
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Computertyp: MS-DOS (Amiga, Atari ST — in Vorbereitung)
Testkonfiguration: MS-DOS-AT (15 MHz, VGA, AdLib, Maus, Joystick)

Wolf Havenstein schwingt sich mutig in eine Spitfire, die auf der Landebahn steht. Nach kurzem Kampf mit der etwas ungewohnten Maus und einigen eingesteckten Treffern, nimmt er die Verfolgung der beiden Feindmaschinen auf. Danach kommt ein Sightseeingflug mit einer ME-109 und ein beinharter Kampfeinsatz mit dem JU-88-Bomber. Als Krönung wurde dann eine Runde mit der ME-110 gedreht.



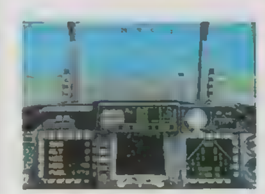
»Genau das richtige Programm, um 'Just for fun' zu fliegen.«

Wolf Havenstein: Das Rollverhalten ist sehr schön, nur etwas langsam — rund sieben Sekunden, die Kiste müßte ein wenig schneller drehen. Bei dem Bomber ist es genau umgekehrt, der dreht einen Tick zu schnell. Für einen Looping braucht die Spitfire einen ganz schön kräftigen Anlauf, aber das "Stall"-Verhalten ist vorbildlich. Diese Maschine fliegt sich wie das Vorbild — wenn man den Vogel mit einer Cessna vergleicht, kommt das Programm der Wirklichkeit nahe. Die Flugeigenschaften des Bombers sind wirklich anders als die der Jäger.

Die Realitätsnähe wird durch einige Kleinigkeiten getrübt. Man kann die eigene Höhe sehr schlecht an den Landschaftsmerkmalen ablesen. Man muß sich wirklich auf seine Instrumente verlassen. Die Maussteuerung ist zwar präzise und flott, aber normalerweise steigt der Flieger kontinuierlich, wenn ich den Steuerknüppel nach hinten ziehe. Mit der Maus muß ich immer wieder nachsetzen.

Trotzdem: Das Spiel macht wirklich Spaß — man vergißt völlig seine Umgebung dabei. Genau das richtige Programm, um "just for fun" zu fliegen.

F-16 Combat Pilot



Neben dem "F-16 Falcon" von Spektrum Holobyte, buhlt der "F-16 Combat Pilot" von Digital Integration um die Spielergunst. Auch hier dürfen Sie den Kampfjet F-16 steuern. Zwar sind beim F-16 Combat Pilot weniger Missionen zu fliegen, dafür kann man aber nach den Aufträgen einen kompletten Kleinkrieg durchfliegen. Hier steuern Sie nicht nur Ihren eigenen Jet, sondern befehligen Staffeln, die unabhängig Aufträge ausführen.

Die 3D-Landschaft ist nicht so detailreich wie die des Falcon, dafür können Sie Witterungsbedingungen verändern und Nachtflüge starten. Natürlich dürfen Sie auch für jeden zu fliegenden Auftrag selber die entsprechende Bewaffnung aussuchen, oder auf vorgegebene Ausrüstung zurückgreifen. Die Fluggeschwindigkeit ist angenehm zügig, die Aufträge knifflig und der Gegner verhält sich intelligent. Wie beim "F-16 Falcon" können Sie zwei Computer per Spezialkabel verbinden und so gegen einen Freund ein heiße Luftschlacht fliegen. Neben den Amiga- und Atari ST-Versionen gibt es noch eine MS-DOS-Fassung, die aber nur für XTs (CGA-Grafik) ausgelegt ist. Eine entsprechende Umsetzung für ATs, in der dann EGA/VGA-Farben genutzt werden, ist gerade in Vorbereitung. Demnächst erscheint sogar eine abgespeckte C 64-Version.

Hersteller: Digital Integration
Distributor: Ariolasoft
Zirka-Preis: Amiga, Atari ST 90 Mark (Diskette); MS-DOS XT 120 Mark (Diskette)
Computertyp: Amiga, Atari ST, MS-DOS
Testkonfiguration: Amiga, Atari ST



»Das Flugverhalten ist recht gut... und das Drumherum stimmt auch.«

Wolf Havenstein: Hübsch, wieder eine F-16. Die Instrumente sind etwas moderner als beim "Falcon". Dafür fliegt sie sich für mein Gefühl einfacher. Die F-16 macht alles, was Sie machen soll. Es sind sogar Radiokontakte zu den Towers möglich — tadellos. Die Grafik ist ein bißchen dürftiger und langsamer als bei Falcon F 16, aber sonst ist alles dran.

Das Flugverhalten ist recht gut, die Waffensysteme sind sehr schön, das HUD ist o.k. und das Drumherum stimmt auch. Hier wird es echt schwierig: Meiner Meinung nach teilen sich beide Programme den ersten Platz.

F-16 Falcon



Eines der beliebtesten Programme ist sicher "F-16 Falcon". Hier kann jeder ohne Gefahr für Leib und Leben, im eigenen Wohnzimmer mit dem Kampfjet F-16 über Feld, Wald und Wiesen brausen. Allerdings steht nicht unbedingt der Kampfeinsatz im Vordergrund, sondern vielmehr das Beherrschen eines High-Tech-Flugzeuges unter extremen Bedingungen. Mit dem "mal eben so fliegen" ist es nicht getan. Zwar kann man bei F-16 Falcon fünf Schwierigkeitsstufen aussuchen, aber trotzdem wollen ca. 80 Instrumente ständig kontrolliert werden.

Zwölf unterschiedliche Missionen warten auf den Heim-Piloten. Vom Bombardieren von Brücken bis zum Luftgefecht mit feindlichen Maschinen ist alles vorhanden, was sich der F-16-Pilot so wünschen kann. Amiga- und Atari ST-Besitzer können sich zusätzlich die "Falcon Mission Disk 1" zulegen. Neue Missionen, neue Gegner und andere Grafiken sind auf der Zusatzdiskette zu finden. Die 3D-Grafik ist farbenprächtig und schnell genug, um ein ausgezeichnetes Fluggefühl zu garantieren.

Hersteller: Spektrum Holobyte
Distributor: Ariolasoft
Zirka-Preis: Amiga, Atari ST 90 Mark (Diskette); MS-DOS-XT 120 Mark (Diskette); MS-DOS AT 150 Mark (Diskette)
Computertyp: Amiga, Atari ST, MS-DOS XT, MS-DOS-AT
Testkonfiguration: Amiga, Atari ST

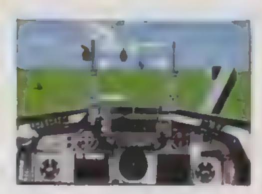


»Mit dieser Simulation würde ich auch zu Hause fliegen.«

Wolf Havenstein: Ah, das sieht ja schon toll aus. Sogar die Bewaffnung kann man selber zusammenstellen. Das Cockpit sieht realistisch aus — sehr gut ist das HUD geglückt. Wir als Piloten finden allerdings dieses Head-Up-Display nicht ganz so toll, das schnelle Durchlaufen der einzelnen Werte verwirrt nämlich ganz schön.

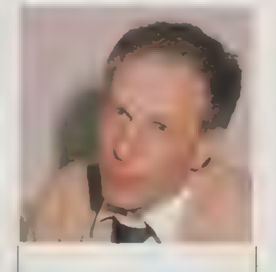
Mit dem Nachbrenner zieht das Ding ganz schön ab. In Wirklichkeit gibt's diesen fünfstufigen Nachbrenner in der F-16 nicht — es gibt nur Nachbrenner "an" oder "aus". Ein bißchen langsamer, aber ansonsten spricht die Maschine gut auf den Zusatzschub an. Das Rollverhalten der Maschine ist gut; einen Looping kann man auch fliegen. Toll, sogar einen Red-Out macht der — sehr schön. (In diesem Moment wird Herr Havenstein Opfer einer MIG und schmiert bildschön ab.) So: Das Ganze noch mal. (Beim Start lenken wir unseren Testpiloten ab, so daß er mit über 300 Knoten das Fahrwerk draußen läßt). Hui, der ist ja richtig gnadenlos, super! Auch kleine Überschreitungen der "Flugvorschrift" straft das Programm sofort — das gefällt mir. Die F-16 ist ein Baby, das so kleine Zicken macht, genauso ist es in diesem Programm auch. Mit dieser Simulation würde ich sogar zu Hause fliegen. Für meinen Geschmack ist der F-16 Falcon neben dem F-16 Combat Pilot ganz klar der Testsieger.

Fighter Bomber



Eines der neuesten Simulationsprogramme ist der "Fighter Bomber" von Activision. Hier können Sie aus verschiedenen Düsenjets den passenden aussuchen. Neben der obligatorischen F-16 stehen z.B. der Tornado, eine MIG 29, ein Saab-Jet oder eine F-14 zur Verfügung. Neben der Vielfalt der Flugzeuge stecken auch eine ganze Reihe haariger Missionen im "Fighter Bomber". Wer mit den fertigen Aufträgen nicht zufrieden ist, kann sich per eingebautem Editor seine eigenen Missionen zusammenbasteln. Fighter Bomber ist genau das richtige für Leute, die weniger auf Realitätsnähe Wert legen als auf Action. PC-Besitzer, die einen XT zu Hause haben, sollten einen Bogen um das Programm machen. Selbst auf schnellen ATs ist die Geschwindigkeit der 3D-Grafik ziemlich langsam. Am besten lassen sich die Amiga- und Atari ST-Versionen spielen.

Hersteller: Activision
Distributor: Ariolasoft
Zirka-Preis: Amiga, Atari ST, MS-DOS 90 Mark (Diskette)
Computertyp: Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS
Testkonfiguration: Amiga, Atari ST



»Da stimmt ja so gut wie gar nichts mehr.«

Wolf Havenstein: Aaargh, das soll ein Tornado sein? Da stimmt ja so gut wie gar nichts mehr. Die Instrumente stimmen nicht, das "HUD" ist mager — das ist nie und nimmer ein Tornado. Ach du meine Güte, die Grafik ist ja sowas von langsam. Da kann man ja während des Fluges ganz gemütlich Kaffee trinken. Hmm, was ist denn das: jetzt hab ich am Tanker angedockt und es rührt sich nichts mehr, die beiden Flieger stehen förmlich in der Luft. Schau mal, nicht einmal die Landschaft bewegt sich. Ehrlich, nach dieser tollen Aufwärmphase mit den Superbildern der Flugzeuge und den schnieken Einstellungen hätte ich erheblich mehr erwartet.

Was ist denn das? Ich fliege mit über 700 Knoten, das Fahrwerk ist draußen und nichts passiert? Nicht übermäßig realistisch. Außerdem müßte bei dieser Geschwindigkeit die Landschaft viel schneller an mir vorbeiziehen. Das reicht mir, auf zum nächsten Programm.

A-10 Tank Killer

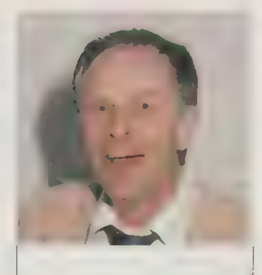


Brandneu ist der "A-10 Tank Killer" der Firma Dynamix. Die A-10, auch liebevoll "Warzenschwein" genannt, hat ähnliche Aufgaben wie der Helikopter "Apache AH-64" — also Panzer knacken. Im Gegensatz zu den herkömmlichen Jetsimulationen geht's hier etwas ruhiger zu. Nicht Mach 1 und große Höhen werden von der A-10 verlangt, sondern langsamer Tiefstflug.

Allerdings sieht's bei der Missionsvielfalt magerer aus als bei den anderen Programmen: Nur sieben unterschiedliche Aufträge warten auf Sie. Das Spektrum reicht vom einfachen Sprengen eines Gebäudes bis zum Ausschalten einer feindlichen Landebasis und Luftunterstützung für eigene Truppen. Entweder wählen Sie die Aufträge einzeln aus oder Sie fliegen einen ganzen Krieg. Auch hier dürfen Sie Ihren Vogel bewaffnen: Aus verschiedenen Bestückungen kann das richtige für Ihren Auftrag ausgewählt werden. In manchen Missionen fliegt Ihre Maschine nicht alleine los, sondern Sie spielen in einer ganzen Staffel von A-10s den Flügelmann. Hier müssen Sie dann auf die per Funk ankommenden Befehle Ihres Staffelführers achten.

Das Besondere an "A-10 Tank Killer" ist die umwerfende Farbenpracht der Grafik — vorausgesetzt, Sie haben eine VGA-Grafik-Karte in Ihrem PC. Alle Zwischenbilder und sogar das Instrumentenbrett der A-10 wurden extra digitalisiert und für den heimischen Computer aufbereitet. Die 3D-Grafik ist sehr detailliert und ausreichend schnell. Wer in seinem PC eine AdLib-Soundkarte oder sogar einen Roland MT32 hat, darf sich auf tadellose Musik freuen. Um die A-10 anständig fliegen zu können, sollten Sie mindestens einen 286er AT mit VGA-Karte haben. Zwar unterstützt das Programm auch CGA- und EGA-Karten, aber die richtige Farbenpracht kommt erst unter VGA richtig zur Geltung. Zudem ist das Programm auf XTs einfach zu langsam.

Hersteller: Dynamix
Distributor: Ariolasoft
Zirka-Preis: MS-DOS 90 Mark (Diskette)
Computertyp: MS-DOS (keine anderen Versionen geplant)
Testkonfiguration: MS-DOS-AT (15 MHz, VGA, AdLib)



»...was soll's, es macht einen Heidenspaß«

Wolf Havenstein: Ist ja irre: Diese Bilder sind ja kaum noch von Fotografien zu unterscheiden. Die Typen sehen genauso wie die "typischen" Ami-Piloten aus, frei nach dem Motto "Give'em hell and blast it out of the World".

Da haben wir schon den ersten Nachteil dieser Digi-

Bilder: Die Instrumente sind kaum zu entziffern. Hier muß man sich voll und ganz auf das "HUD" verlassen. Aber sonst: die A-10 fliegt sich gut, hier wurde ziemlich gut die Realität getroffen. Der Vogel wird langsamer, wenn man steigt, in den Kurven sinkt er etwas ab. Was natürlich nicht stimmt, sind die etwas vereinfachten Anzeigen und die meiner Meinung nach viel zu schnelle Steiggeschwindigkeit. Hier auf dem HUD kann man das recht deutlich sehen. Die Anzeige für die Höhe rauscht viel zu schnell durch. Aber was soll's, es macht einen Heidenspaß und die tollen Bilder sind einfach fantastisch. Vom Fliegerischen ist viel drin, die 3D-Grafik gefällt und man kann so richtig schön dabei abschalten. Ganz klar der zweite auf meiner Favoritenliste — allein wegen der wunderbaren Grafik.

Profi-Simulationen

Während wir stolz auf unsere heimatlichen Computer wie Amiga, Atari ST oder MS-DOS-PCs blicken und schon bei mehr als 200 Farben und Prozessortaktfrequenzen von mehr als 10 MHz ins Schwärmen geraten, entlocken solche Mager-Details den Ingenieuren von High-End-Simulatoren ein müdes Lächeln. Schon beim Preis müßte unsereiner "etwas" tiefer in die Tasche greifen. Ein Simulator der oberen Leistungsklasse fängt bei 5 Millionen an. Zitat vom Simulationshersteller Evans & Sutherland:"Das ist wie ein VW-Golf ohne Radio, Spoiler und Räder — nur die Grundaustattung."

Von den technischen Daten wollen wir erst gar nicht reden. Jeder Besitzer einer VGA-Karte muß vor Neid erblassen: über 2000 Farben werden dargestellt. Auch die Anzahl der gleichzeitig in Echtzeit bewegten Polygonen (das sind quasi die Einzelteile eines Simulator-Bildes) ist unwesentlich höher. Während sich die Heimcomputer-Besitzer mit ca. 30 bis 50 Polygonen bei einer normalen Simulation begnügen müssen, fahren die großen Geräte mit 2000 bis 8000 Polygonen gleichzeitig auf. Die Bildschirmauflösung ist bei den professionellen Geräten zusätzlich um einiges höher als bei Heimcomputern. Wenn z.B. Amiga oder Atari ST mit rund 64000 Pixeln auskommen müssen, zeigen die Profisimulatoren im hochauflösenden Modus bis zu 1048000 Pixel. *mh*

Welcher Computer für Simulationen?

Diese Frage wird angesichts der Fülle der Simulationen oft gestellt. Simulationen sind im Laufe der Jahre komplexer geworden, die grafische Darstellung immer ausgefeilter und der Sound immer realistischer. Großer Nachteil dieser Entwicklung ist, daß zum Darstellen komplexer 3D-Grafik eigentlich nur eine einzige Sache von Bedeutung ist — Rechenpower. Da kommen einige der derzeit so beliebten Heimcomputer ganz schön ins Schwitzen. Amiga und Atari ST sind sicherlich leistungsfähige Rechner, aber nur runde 8 MHz Taktfrequenz des Prozessors sind einfach zu wenig. Es gibt zwar ordentliche Flugsimulationen für beide Computer (z.B. Falcon F-16 und Gunship), die ausreichend schnell und absolut spielbar sind. Um aber solchen Detailreichtum wie beim "Flugsimulator IV" darzustellen, braucht es etwas mehr als den 68000er, Stereosound und ein paar Farben. Von der Farbenvielfalt eines "A-10 Tank Killers" wollen wir erst gar nicht reden. Nicht umsonst entwickeln und programmieren die großen amerikanischen Simulations-Hersteller zuerst (und vielleicht bald ausschließlich) für MS-DOS-Computer. Aber auch hier müssen gewaltige Abstriche gemacht werden. Stolze Besitzer eines normalen PCs mit der Farbenpracht einer CGA-Grafik-Karte und den Soundfähigkeiten einer Kichererbse müssen mit eingeschränktem Simulationsvergnügen rechnen.

Um für die Simulationszukunft ausreichend gewappnet zu sein, kommen Sie nicht um einen MS-DOS-AT herum. Mindestens 12 bis 15 MHz sollte Ihr "Spielzeug" schon haben und eine VGA-Karte nebst Farbmonitor müßten auch dazugehören. Wer nun auf tolle Musikuntermalung Wert legt, braucht zusätzlich eine AdLib-Soundkarte oder einen Roland MT32.





Der Pilot

Wolf-Dietrich Havenstein ist ein waschechter "Experimental Test Pilot": eine Art deutscher Chuck Yeager also. Er ist Jahrgang 1943 und fühlt sich auf fast allem, was Flügel hat, wohl. Beruflich fliegt er für die Firmen Dornier und MBB, u.a. die gute alte F-4 Phantom, die F-104 und den Tornado. Natürlich sitzt er nicht ständig in einem Flugzeug, sondern muß auch in High-End-Simulationen seinen Piloten stehen. Diese Simulationen unterscheiden sich erheblich von dem, was Computerhersteller als Flugsimulation bezeichnen. Herr Havenstein war trotz der für seine Verhältnisse recht ungewohnt mageren technischen Ausstattung mit Feuereifer und Mordsspaß bei der Sache. Er gestand uns, daß er sich erst kürzlich einen Laptop angeschafft hatte — natürlich zum Spielen!

Günstige 386'er ATs (mit 20 MHz, Festplatte und VGA-Karte plus dazugehörigem Monitor) werden schon für unter 3000 DM angeboten. Wer jetzt noch runde 500 DM für eine AdLib-Karte investiert, ist sehr gut für ein wunderbares Simulationsvergnügen ausgerüstet. Natürlich kann man mit so einem Computer auch ganz hervorragend eine Textverarbeitung betreiben, aber das macht halt nicht soviel Spaß! Jetzt könnte man natürlich sagen, das sei einfach zu teuer: rund 3500 Mark nur für den Spaß an Simulationen ist ein wenig happig. Aber schauen wir uns doch mal die Preise der "normalen" Heimcomputer an. Für einen Amiga müssen Sie mit Farbmonitor, zweitem Disketten-Laufwerk und einer Speichererweiterung auch schon mit fast 2500 Mark rechnen. Nicht zu vergessen die Wartezeit, die die Besitzer von Amiga und Atari ST auf die Umsetzungen (wenn überhaupt) der Spiele in Kauf nehmen müssen.

KOMISCHER KAUZ KNACKT KNUFFIGE KNIRPSE

PC Gengin

Bonk ist Vegetarier. Bonk mag kein Fleisch. Bonk haßt Streß. Bonk ist ein Held. Zumindest in dem Spiel "PC Gengin", einem der ungewöhnlichsten Programme der letzten Zeit. Die Bezeichnung Geschicklichkeits-Spiel mit Adventure-Einschlag kommt ihm noch am nächsten, trifft den Kern der Sache allerdings nicht hundertprozentig. Schon die Art und Weise, wie sich Bonk gegen die Gegner zur Wehr setzt, ist nicht gerade alltäglich. Mit einem wuchtigen Kopfstoß schlägt er seine zahlreichen Widersacher in die Flucht; oder er hüpft auf sie drauf — mit dem Kopf voran. Das klappt nur dann, wenn man Bonk per Feuerknopfdruck in der Luft auf den Kopf stellt. Berührt er nämlich mit Füßen oder Körper einen Gegner, dann wird ihm etwas Lebensenergie abgezogen. Zum Glück stöbert Bonk unterwegs Obst auf, das für ihn sehr nahrhaft ist und neue Kräfte verleiht. Ab und zu fällt auch ein Stück Fleisch zu Boden. Wenn Ihr Bonk per Joypad dazu veranlaßt, diesen saftigen Happen zu vertilgen, dann wird er stinksauer und bekommt einen roten Kopf (schließlich ist er Vegetarier). Der positive Nebeneffekt ist, daß er durch seinen Zorn aggressiver wird und seinen Gegnern mehr Schaden zufügt. Beim zweiten Fleisch-Imbiß wird er unverwundbar.

Es gibt mindestens vier Level, die wiederum in etliche Abschnitte unterteilt sind. Allein der zweite Level bietet über sechs grafisch und spielerisch total unterschiedliche Szenen. Mal tummelt sich Bonk unter Wasser, mal hangelt er sich an Kakteen entlang, mal begegnet er einer Riesenschlange.

mg

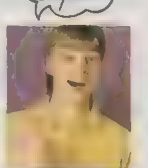
Super!

Wer das Spiel um den Neandertaler mit der eisenharten Stirn entworfen hat, ist ein kleines Genie. Schon allein die Levels sind exquisit aufgebaut: Sie lassen den Spieler geschickt zwischen Lust und Frust pendeln, so daß auch die einfachen Stellen nicht langweilig werden. Die Extras sind niedlich. Eine fette Mammut-Keule ärgert den Vegetarier Bonk derart, daß ihn kein Monster mehr tangiert — ınal was anderes als der ewige "Super-Wahnsinns-Mega-Duper-Schutzschirm". Wer eine PC Engine hat, sollte PC Gengin haben — warum ist das Spiel eigentlich nicht gleich ins Grundgerät eingebaut?



Der putzigste Obermotz im gesamten Spiele-Universum (PC-Engine)

Super!



In einigen Spielsituationen mußte ich auf Pause-Modus schalten, denn von Lachkrämpfen geschüttelt, konnte ich beim besten Willen nicht mehr weiterspielen. Allein die Mimik von Bonk und das putzige Aussehen der Monster ist eine Pracht. Der Obermotz vom ersten Level ist der niedlichste Endgegner, der mir bislang auf den Bildschirm kam. "PC Gengin" ist spielerisch und grafisch eines der abwechslungsreichsten Programme, die man für die PC-Engine zur Zeit kaufen kann. Die Vielzahl der tollen Ideen dürfte für europäische Spiele-Entwickler beängstigend sein. Wie man es von Hudson Soft nicht anders erwartet, ist PC Gengin auch technisch auf dem neuesten Stand. Selbst wer bei Geschicklichkeits-Spielen normalerweise sofort das Weite sucht, wird bei PC Gengin längere Zeit verharren. Mir ist es zwar manchmal eine Winzigkeit zu konfus, doch tut dies dem Spielspaß keinen Abbruch.

Bonk auf dem Weg durch den Magen-Darm-Trakt einer Schlange (PC-Engine)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

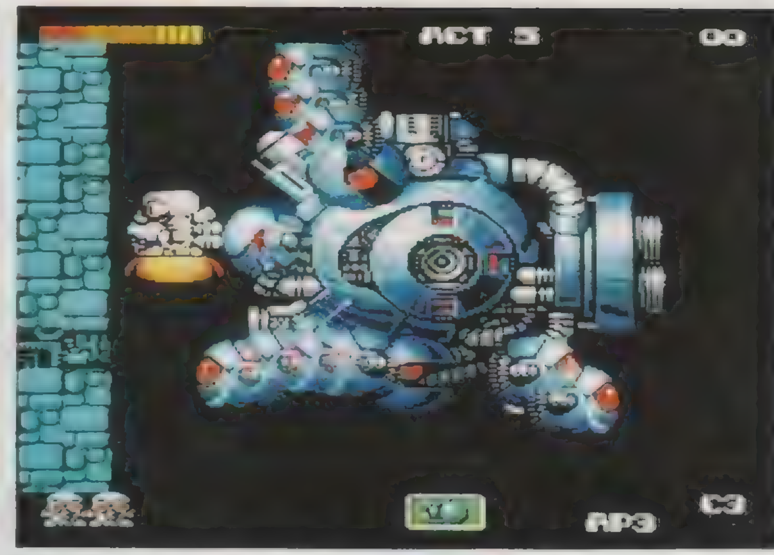
Grafik: 81 % Sound: 77 % POWER-WERTUNG: 84 %

KORPULENTER KNIRPS

Atomic Robo-Kid

Noch bevor im Laufe dieses Jahres die Computer-Umsetzungen des Spielautomaten-Hits "Atomic Robo-Kid" erscheinen, dürfen PC-Engine-Besitzer den putzigen Roboter-Knirps durch Feindesland steuern. Während sich Activision für den Computer-Bereich die Lizenz gesichert hat, wurde die Videospiel-Version von UPL programmiert.

Die einzelnen Levels (hier heißen sie "Acts") sind ziemlich unterschiedlich. Manche scrollen brav von rechts nach links, einige sind ein regelrechtes Labyrinth, aus dem man erstmal herausfinden muß. Je-



Manche mögen's heiß: kleiner Robo-Kid im Kampf gegen große Alien-Mami (PC-Engine)



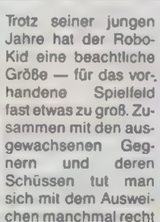
▲ Wenig Platz für große Sprünge: Nur wer exakt steuert, kommt ungeschoren ans Ziel (PC-Engine)



Wer fleißig Kristalle aufsammelt, darf nach Lebensverlust im Extra-Shop einkaufen ▶

den fünften Act wartet schließlich ein bildschirmfüllender Obermotz, der zum Glück mehrere verwundbare Stellen hat. Extrawaffen dürfen natürlich nicht fehlen. Dem Roboter-Teenager stehen davon vier verschiedene zur Verfügung, die er sich allerdings erst zusammensuchen muß. Ein Dreier-Spreizschuß, eine Bombe, ein Fünffachschuß und ein dicker Laser erleichtern das Alien-Beseitigen gewaltig. Erfreulicherweise kann man mit dem zweiten Feuerknopf ständig zwischen den Extras umschalten. Nebenbei tummeln sich "Speed-Up"- und "Life-Up"-Symbole in Kristallform auf dem Spielfeld. Wer von einer bestimmten Sorte Kristalle einige aufschnappt, der darf sich nach Lebensverlust einige Extras aussuchen, und damit das Spiel wiederaufnehmen.

Wer Robo-Kid zu unvorsichtig durchs Feindgetümmel lenkt, der kann dank der Continue-Option viermal in dem Act weiterspielen, wo er zuvor gescheitert war. *mg*



Geht so



Trotz seiner jungen Jahre hat der Robo-Kid eine beachtliche Größe — für das vorhandene Spielfeld fast etwas zu groß. Zusammen mit den ausgewachsenen Gegnern und deren Schüssen tut man sich mit dem Ausweichen manchmal recht schwer. Auch nach längerem Spielen hat sich mein erster konfuser Eindruck nicht ganz geklärt. Dank der abwechslungsreichen Level, die zum Teil mit atemberaubender Grafik verzücken, ist das nicht der Todesschuß für dieses Spiel; darunter zu leiden hat es allerdings schon. Gerade im Hinblick auf die mächtige und zahlreiche Konkurrenz im Baller-spiel-Business fällt "Atomic Robo-Kid" etwas ab.

Gut!



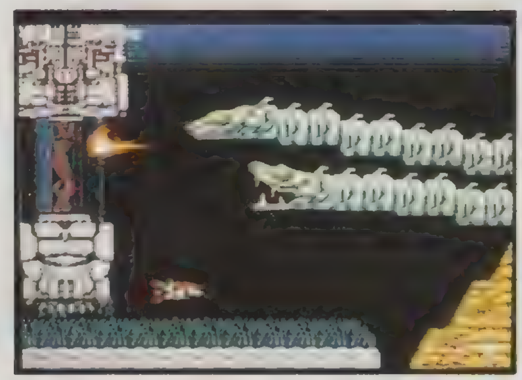
Wohl dem, der eine PC-Engine hat: Zur Zeit jagen sich die guten Actionspiele für dieses System. Ich habe mich noch nicht von der tollen "Mr. Heli"-Version losgerissen, da erscheint mit Atomic Robo-Kid eine weitere vorzügliche Automaten-Adaption. Grafik und Sound in Spielhallen-Qualität und jede Menge Extrawaffen sind fast schon eine Selbstverständlichkeit. Besonders angenehm sind mir die abwechslungsreichen Levels aufgefallen. In fast jeden "Act" haben die Programmierer ein paar neue Ideen gepackt. Außerdem ist der Titelheld ein wirklich putziges Kerlchen: ein Roboter-Dreikäsehoch der drolligen Art. An manchen Stellen wird's ein bißchen zu hektisch: Wenn viele Gegner gleichzeitig mit ihren großen Geschossen in Richtung Robo-Bubi ballern, droht Panik. Atomic Robo-Kid ist für Action-Fans eine lohnende Anschaffung.



Genre: Action
Hersteller: UPL, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 79 % | Sound: 60 % | POWER-WERTUNG: 71 %



Gut, aber sehr, sehr schwer: Heavy Unit von Taito (PC-Engine)

STARKER TOBAK

Heavy Unit

Fast müßte man die PC-Engine umbenennen: "Baller-Maschine" wäre angesichts der vielen Ballerspiele, die in letzter Zeit erschienen, ein treffenderer Name. So auch "Heavy Unit": Ein kleines Raumschiff kämpft sich von links nach rechts durch Horden verschiedenster Angreifer. Diese hinterlassen bei einem Treffer unterschiedliche Extras, mit denen man das Schiff aufrüsten kann. Da gibt es solche, die das Schiffchen beweglicher machen, welche, die einen Schutzschirm um das Schiff legen und andere, die die Schußkraft verstärken — das übliche Ballerspiel-Drumherum also. Zu Beginn kann man für den Schuß beide Feuerknöpfe verwenden. Das ist auch dringend notwendig, da man sonst die nötige Feuerkraft für die Gegner nicht aufbringt. In späteren Ausbaustufen ist jeder Feuerknopf für eine eigene Waffe zuständig. Bei einem gegnerischen Treffer sind freilich alle Waffen dahin. Allerdings trumpft Heavy Unit des öfteren mit interessanten Gegnern auf, die andere Ballerspiele vermissen lassen. Noch eine nette Eigenschaft: Ein Level ist in vier Unter-Level aufgeteilt. Wenn man den Unter-Level über die Hälfte durchflogen hat und dann vom Gegner vernichtet wird, fängt man zu Beginn des nächsten Unter-Levels an. Auf diese Art und Weise bekommt man trotz des hohen Schwierigkeitsgrades viel vom Spiel zu sehen. *hf*

Geht so

Heavy Unit heißt auf deutsch "Schweres Gerät". Wenn man schwer im Sinne von "schwierig" übersetzt, konnte Taito für das Ballerspiel keinen treffenderen Namen wählen: Heavy Unit ist mit Abstand das brutalste, schwerste und gnadenloseste Spiel für die PC-Engine. Ein kleiner Lenkfehler, ein falsch plazierter Schuß, und schon ist man ein Schiff los. Nichtsdestotrotz ist es spielbar, man muß sich nur höllisch gut konzentrieren. Auch sollte man eine gute Finger-Kondition besitzen. Für Ballerspieler-Fans ist Heavy Unit in Ordnung, alle anderen sollten sich lieber an "Atomic Robo-Kid" oder "Mr. Heli" halten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

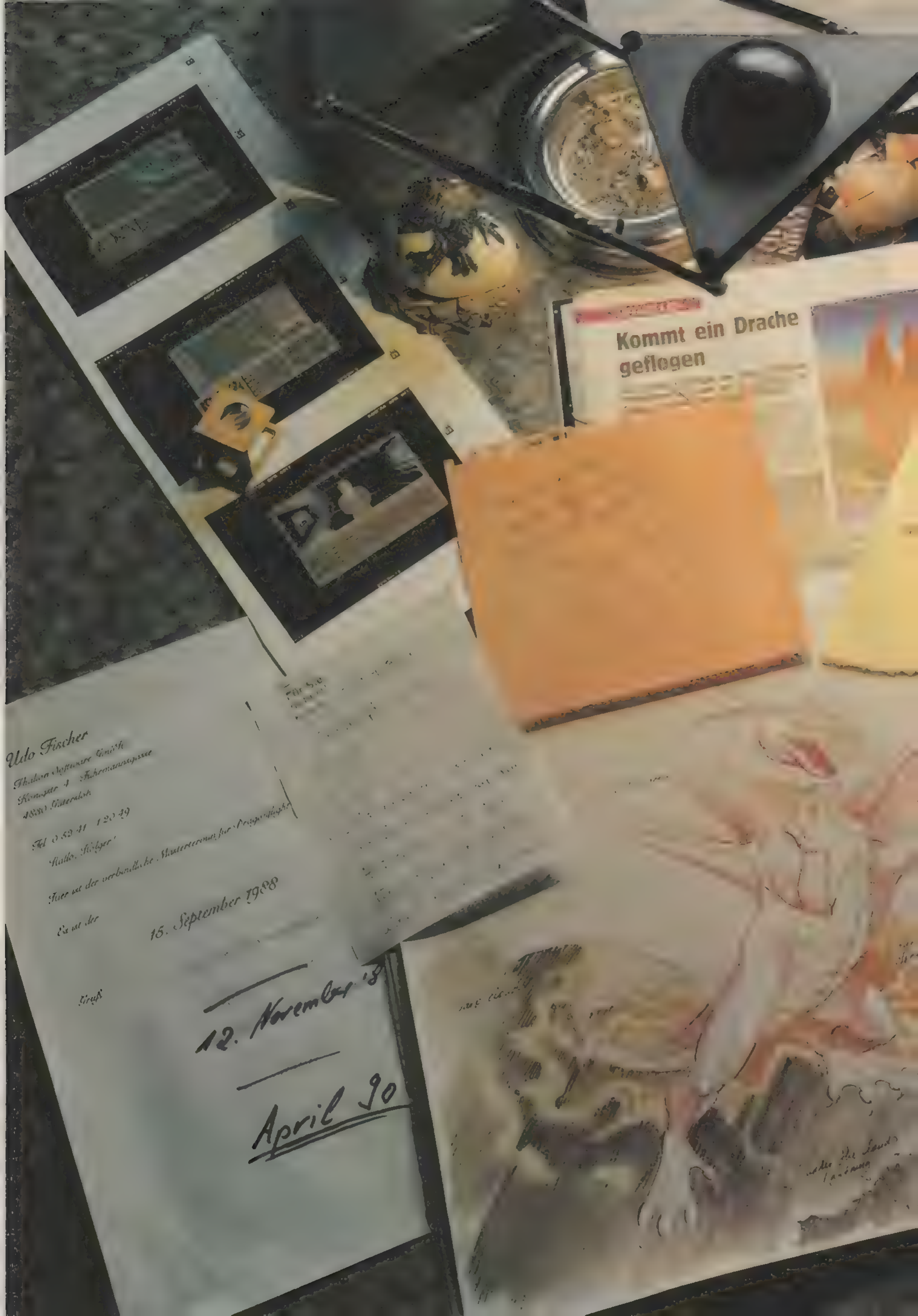
PC-ENGINE

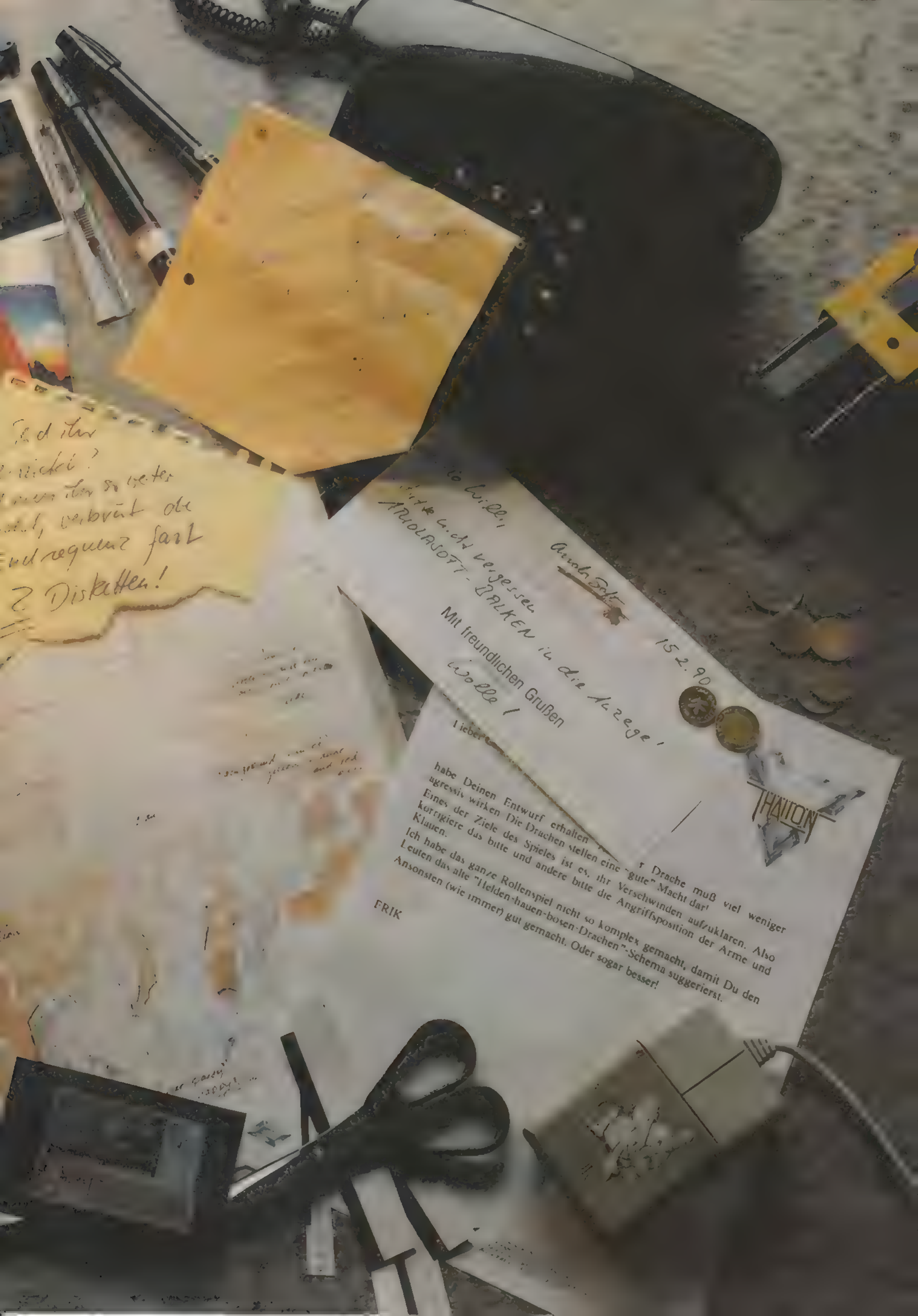
Grafik: 66% | Sound: 54% | POWER-WERTUNG: 61%

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen-inserenten:

Anzeigentexte unter Postlager-nummer können leider nicht veröffentlicht werden!




Kommt ein Drache geflogen
Udo Fischer
Hier ist der verbindliche Mastertermin für Dragonflight
Es ist der
15. September 1988
Gruß
12. November '8
April 90



Mit freundlichen Grüßen
Wolle!
15.2.90
Lieber
habe Deinen Entwurf erhalten … r Drache muß viel weniger
agressiv wirken Die Drachen stellen eine "gute" Macht dar!
Eines der Ziele des Spieles ist es, ihr Verschwinden aufzuklären. Also
korrigiere das bitte und ändere bitte die Angriffsposition der Arme und
Klauen.
Ich habe das ganze Rollenspiel nicht so komplex gemacht, damit Du den
Leuten das alte "Helden-hauen-bösen-Drachen"-Schema suggerierst.
Ansonsten (wie immer) gut gemacht. Oder sogar besser!
ERIK
THALION
2 Disketten!



Mit Schwertgeklirr und wildem Schrei'n, heiz' ich jedem Unhold ein (Mega Drive)

HELDEN HABEN HARTE HIEBE

Golden Axe

Ein wohlbemuskelter Krieger, eine fesche Amazone und ein knorziger Gnom haben eines gemeinsam: Der Regional-Tyrann Death Adder murkste ihre halbe Verwandtschaft ab. Außerdem hat Death Adder das Schloß eines guten Königs überfallen und den Hausherren nebst Prinzessin im Kerker geknebelt. Ein Rachefeldzug lohnt sich, und Ihr könnt dabei behilflich sein: Sucht Euch Euren Lieblingshelden aus — jeder der drei hat eine andere Waffe — und beginnt ein sieben Levels langes Hack-und-Prügelspiel auf Eurem Mega Drive. "Golden Axe" ist die Umsetzung des gleichnamigen Sega-Spielhallen-Hits und wurde gegenüber der Automaten-Version sogar verbessert. Es gibt zwei Spielstufen mehr, und in einem speziellen Anfänger-Modus haut man sich besonders leicht durch die ersten paar Levels.

Vom hammerschwingenden Riesen bis zum schwertrasselnden Skelett trefft Ihr auf eine Vielzahl von Gegnern. Mit einem Feuerknopf läßt man die Spielfigur springen, der zweite ist zum Zuhauen da und der dritte aktiviert eine Dosis Magie. Diese Magie wirkt wie eine Smart Bomb und haut je nach Stärke so ziemlich alle Gegner um, die gerade auf dem Bildschirm sind. Durch Joypad/Feuerknopf-Kombinationen läßt sich eine Vielzahl von Bewegungen ausführen. Im Sprung kann man mit seinem Schwert nach unten dreschen, eine Rolle zum Ausweichen hinlegen oder (durch zweimaliges Joypad-Drücken nach links oder rechts) Anlauf nehmen, um einem Monster mit einem wohldosierten Karatetritt wackelnde Plomben zu bescheren. Einige Gegner reiten auf Drachen, die gefährliche Feuersalven spucken oder mit ihrem Schwanz schmerzhafte Hiebe verteilen. Wenn es Euch gelingt, den Drachenreiter aus dem Sattel zu heben, könnt Ihr auf dem schuppigen Tierchen Platz nehmen und den Monstern mit Feuerkraft einheizen.

In einem "Battle"-Modus könnt Ihr Duelle gegen einzelne Gegner bestreiten. Das ist eine gute Chance, um Kampftaktiken zu üben. Jede Monsterart hat ein spezielles Angriffsverhalten und will gekonnt ausgeknockt werden.

Für zwei Spieler hat Golden Axe besonders viel zu bieten: Im Battle-Modus können sich die beiden Joypad-Barbaren ein spannendes Duell Mann gegen Mann liefern. Im normalen Spiel darf man sich zu zweit durch die sieben Levels prügeln. Absprachen sind nicht ganz unwesentlich, denn oft passiert es, daß man im Eifer des Gefechts dem Mitspieler eine Kopfnuß verpaßt. *hl*



Die Magie macht's: Feuer und Qualm als Monsterschreck

Gut!



Ich bin nicht gerade ein ausgesprochener Fan des Genres der Prügel-und-Verdresch-Spiele, aber bei Golden Axe auf dem Mega Drive hat's mit der Zurückhaltung ein Ende. Grafik und Sound sind Klasse und brauchen sich hinter der Spielhallen-Version nicht zu verstecken. Das Besondere an Golden Axe sind die ausgetüftelte Steuerung und die hervorragende Spielbarkeit. Während bei vielen anderen Vertretern dieses Genres blindes Draufloshauen und Glück gefragt sind, hängt der Erfolg hier von Geschick und Spieltaktik ab. Außerdem kann man mit den drei Spielfiguren experimentieren. Einziger wesentlicher Kritikpunkt: Durch eifrigen Continue-Gebrauch spielt man das Programm relativ schnell durch. Die einzelnen Levels könnten deshalb etwas länger sein.

Gut!



Zugegeben, das Spielprinzip von "Golden Axe" gewinnt mit Sicherheit keinen Preis für Originalität. Aber es macht einfach verteufelt viel Spaß, mit einem Zwergensprite und dicker Axt fiesen Monstern eins auf die Rübe zu hauen. Eine gut durchdachte Steuerung, herrliche Grafik und Animation sowie ein ohrwurmverdächtiger Sound machen Golden Axe zu einem besonderen Spielevergnügen. Die Umsetzung auf dem Mega Drive ist um Klassen besser als die Sega-8-Bit-Fassung. So gibt's hier endlich alle Spieloptionen, die bei der Version des kleinen Sega keinen Platz mehr hatten. Besonders aufregend wird Golden Axe aber erst richtig, wenn man es zu zweit spielt. Blutrünstige Spielernaturen können sogar Ihren Partner in der Hitze der Schlacht ordentlich vertrimmen.



Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 140 Mark

SEGA MEGA DRIVE

Grafik: 79 % | Sound: 71 % | POWER-WERTUNG: 76 %



TAKTIK IM DUETT

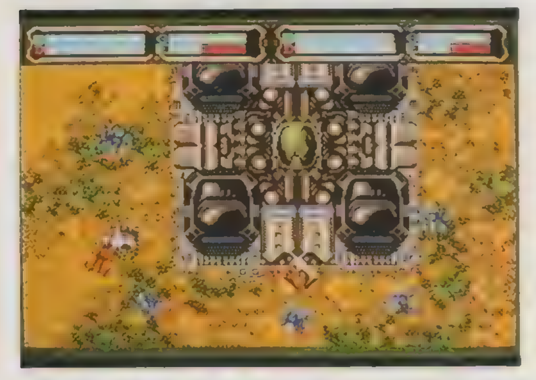
Herzog 2

Langsam erscheinen immer bessere Titel für das Sega-Mega-Drive. Wer bislang glaubte, daß die große Sega-Konsole nur etwas für Actionspieler sei, wird mit dem feinen Strategie-Modul "Herzog 2" eines Besseren belehrt. Zwei verfeindete Parteien (wie bei der Bundeswehr: die einen rot, die anderen blau) versuchen, sich auf acht unterschiedlichen Landschaften auszubreiten und dem jeweils anderen eins auf die Mütze zu hauen. Am Anfang des Spieles ist man mit einem besonderen Spezialfahrzeug, einer Hauptbasis und mit bis zu drei zusätzlichen Stützpunkten ausgerüstet. Das Standard-Fahrzeug kann auf Knopfdruck fliegen oder sich in einen über den Boden stapfenden Roboter verwandeln.

Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Heimatbasis komplett zu vernichten. Jeder einzelne Eurer Stützpunkte produziert auf Befehl hin verschiedene Kampfeinheiten, die Ihr per Druck auf die Knöpfe des Joypads aussuchen könnt. Ihr stellt Euch einfach mit Eurem Grundfahrzeug über eine der Basen und wählt aus einem Menü die Einheit aus, die Ihr haben wollt. Für Truppen, die gebaut werden sollen, müßt Ihr noch die zukünftigen Befehle festlegen. Zum Beispiel laßt Ihr einen Panzer bauen, der, nachdem er fertig ist, schnurstracks die feindliche Basis angreift. In den umfangreichen Menüs gibt's Panzer, Soldaten, Versorgungsfahrzeuge, Boote, Kanonen oder dicke Raketenwerfer. Je schlagkräftiger eine Einheit und je schwieriger der Befehl, desto teurer sind Truppen und um so länger brauchen die Stützpunkte, das Teil zu bauen.



Auf dem Eisplaneten setzt ein Kanonenboot zum Angriff auf die feindliche Basis an (Sega Mega Drive)



Wer wird dieses dramatische Taktik-Duell gewinnen: die Blauen oder die Roten? (Sega Mega Drive)

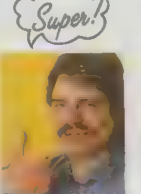
Wie schon in dem Strategiespiel "Nectaris", für die PC-Engine, gibt es auch bei Herzog zwei sog. neutrale Stützpunkte. Um diese zu erobern, müßt Ihr nur Infanterie in diese Basen schicken. Insgesamt passen vier Einheiten dort hinein. Erst wenn alle vier drin sind, gehört die Basis zu Eurer Seite und kann ebenfalls neue Truppen produzieren. Aber Vorsicht, ohne Verteidigung kann der Feind ebenso Truppen in diese Basis einschleusen, die dann Eure Infanteristen kurzerhand aus der Basis werfen. Um einen eigene Basis vor Angriffen vom Gegner zu verteidigen, könnt Ihr um die jeweiligen Stützpunkte Fahrzeuge mit Verteidigungsorder postieren. Hier haben sich die superteuren Raketenwerfer sehr bewährt. Wer sich auf die eigenen Einheiten nicht verlassen will, kann zusätzlich mit dem Spezialfahrzeug in das Kampfgetümmel eingreifen. Leider hat diese Sache einen entscheidenden Nachteil. Der eigene Flieger bzw. Roboter ist ein ziemlicher Energiefresser und wer sich zu lange in der Gegend herumtreibt, dem geht der Sprit aus und das Hauptfahrzeug explodiert. Zwar wird kurzerhand ein neues zur Verfügung gestellt, aber in der Zeit kann der Gegner ungestört seinen Eroberungsdrang nachkommen.

Übrigens läuft "Herzog 2" nicht wie andere Strategiespiele in Runden ab, sondern in Echtzeit. Das bedeutet, während Ihr irgendwo in der Landschaft herumgondelt, baut der Gegner seine Truppen aus. Wer keinen Kumpel parat hat, darf sich mit dem harten Computergegner herumärgern. *mh*

Gut!

Schon wieder ein Grund mehr, sich ein Sega-Mega-Drive zu kaufen. Jedenfalls für die, die Strategie-Spiele mit Action-Einschlag mögen. Man muß recht flott handeln. Nach kurzem Anspielen ist man nach "Herzog 2"-süchtig. Die Musik ist ähnliche Klasse wie "Thunder Force 2", jedes Szenario hat eine eigene Melodie. Allerdings sollte man fürs Spiel viel Zeit und Geduld mitbringen. Der Computer-Gegner spielt für meinen Geschmack schon ein bißchen zu gut. Alles in allem eine Mischung, die Technosoft hervorragend abgestimmt hat. Ein Modul, daß bei jedem Action- und Strategiespieler vorhanden sein muß.

Super!



Einfach fantastisch, was das Programmier-Team der Firma Techno-Soft da auf die Beine gestellt hat. "Herzog 2" kann nicht nur eingefleischte Vollblut-Strategen begeistern, auch handfeste Actionfreunde kommen hier tüchtig ins Schwitzen. Dadurch, daß Herzog 2 komplett in Echtzeit abläuft, bleibt meist kaum Zeit, um lange über irgendwelche taktischen Finessen zu brüten. Alles muß schnell durchdacht und ausgeführt werden. Der Computergegner läßt sich zwar in vier Schwierigkeitsgraden aussuchen, aber schon in der leichtesten Einstellung ist er eine ganz schön harte Nuß. Die Grafik ist pixelgenau gezeichnet und die verschiedenen Musikstücke untermalen stimmungsvoll das düstere Schlachtendrama. Am schönsten spielt sich Herzog 2 allerdings mit einem Kumpel. Trotz der japanischen Anleitung kommt man nach kurzer Eingewöhnungsphase wunderbar leicht mit der Bedienung von Herzog 2 klar.

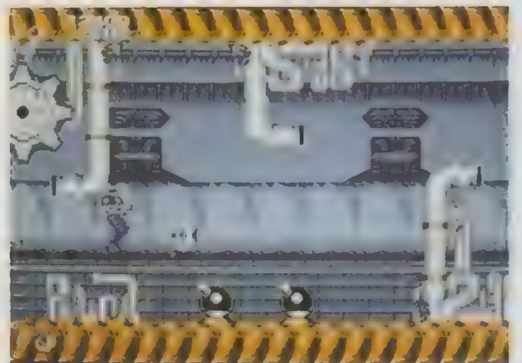


STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Techno-Soft, Zirka-Preis: 140 Mark

SEGA MEGA DRIVE

Grafik: 70% | Sound: 62% | POWER-WERTUNG: 80%



Der Satellit schützt vor Schüssen (Mega Drive)



Hausmannskost von Sega: kein Hit, aber trotzdem spielbar (Sega)

ICH ZEIG' DIR MEINE EXTRAS

Forgotten Worlds

Wo Weltraum-Dämonen walten und ganze Planeten plätten, sind harte Burschen mit der Laserkanone am rechten Fleck gefragt: Sieben Levels lang können sich Mega Drive-Besitzer durch die "Forgotten Worlds" ballern. Nachdem die Computer-Versionen dieses Automatenspiels bereits im Sommer letzten Jahres erschienen, ist dies die erste Videospiel-Umsetzung.

Ein oder zwei Spieler gleichzeitig steuern je einen Weltraum-Helden. Dank turbinengefüttertem Rucksack können die Burschen souverän durch die horizontal scrollenden Levels schweben. Bevor man sich ins Alien-Getümmel stürzt, ist ein Blick ins "Option"-Menü sinnvoll. Hier kann man den Schwierigkeitsgrad und die Steuerungsart wählen. Hier haben sich die Programmierer einen Modus ausgedacht, den es bei den Computerspiel-Versionen leider nicht gab: Automatisch wird dauergefeuert; per zwei Feuerknöpfen läßt man seine Spielfigur mit und gegen den Uhrzeigersinn drehen. Die verwirrende Steuerung läßt sich so am besten in den Griff kriegen.

Die meisten Gegner hinterlassen nach ihrer Vernichtung "Zenny"-Münzen — je dicker der Gegner, desto wertvoller das Hartgeld. In der Mitte jedes Levels könnt Ihr einen Laden anfliegen, in dem es knackige Extrawaffen gibt. *hl*

Gut!



Gute Actionspiele gibt es schon reichlich fürs Mega Drive, doch bei Forgotten Worlds können auch zwei Spieler gleichzeitig ran. Und Teamwork kann nicht schaden, wenn man ganz durchspielen will: Ab dem vierten Level erreichen die aus allen Richtungen angreifenden Gegner das Prädikat "besonders penetrant". Spielend bietet das Modul schon gewohnt gute Mega Drive-Qualität. Ballerspiel-Enthusiasten werden bei dem Modul ihren Spaß haben. Man darf sich allerdings nicht daran stören, daß an vielen Stellen extrem viel los ist und die Alienscharen aus allen möglichen Richtungen gleichzeitig angreifen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega/Capcom, Zirka-Preis: 129 Mark

SEGA MEGA DRIVE

Grafik: 76 % Sound: 70 % POWER-WERTUNG: 76 %

PATENTES PUCK-PASSEN

Slap Shoot

In der Reihe der Sport-Simulationen für das Sega Master System fehlte bislang noch eine bedeutende Sportart: Eishockey (sieht man von "Great Ice-Hockey" ab, das nur in Amerika zusammen mit dem Trackball angeboten wurde). Diese Lücke ist ab sofort geschlossen: Dank "Slap Shoot" steht hitzigen Puck-Schlachten auf kaltem Eis nichts mehr im Weg.

Im Ein-Spieler-Modus darf aus 24 unterschiedlich starken Länder-Mannschaften gewählt werden. Sie sind in drei Ligen eingestuft und in Sachen Kraft, Geschwindigkeit und Beweglichkeit verschieden gut geschult. Man kann entweder zu einem Freundschaftsmatch gegen den Computer antreten oder an einem Turnier mit acht Teams teilnehmen, wo nach dem K.O.-System gespielt wird.

Der puckführende Spieler, den Ihr per Joypad steuert, ist mit einem Pfeil über dem Kopf gekennzeichnet. Ein Knopf dient zum Passen, mit dem anderen wird scharf geschossen. Kommt der Torwart ins Bild, reagiert er ebenfalls auf Eure Joypad-Bewegungen. Wie im richtigen Eishockey wird auch hier tüchtig geprügelt. Der Verlierer muß kurzzeitig auf die Strafbank. Ist ein menschlicher Partner zur Hand, kann man gegen ihn antreten, sobald jeder sein Lieblings-Team ausgesucht hat. Sollte ein Match unentschieden enden, wird der Sieger durch Siebenmeterschießen (kein Witz) ermittelt. *mg*

Geht so



"Slap Shoot" ist keine Ruhmestat, aber immerhin ein ordentliches Eishokkey-Spiel, das vor allem zu zweit Spaß macht. Gegen die Computer-Gegner, die nicht allzu schwer zu besiegen sind, wird's auf Dauer etwas langweilig. Leider hat man sich auf das Nötigste beschränkt und keine zusätzlichen Features wie z.B. Bundesliga-Modus oder Aufstellungs-Varianten der Mannschaften eingebaut. Sogar die Spielzeit ist festgelegt. Slap Shoot wirkt insgesamt recht lieblos; Grafik und Sound unterstreichen diesen Eindruck. Dafür hält sich das Flackern der Akteure in Grenzen (Augen an Sega: Danke!).

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

Grafik: 43 % Sound: 37 % POWER-WERTUNG: 59 %



Vier flinke Flitzer in dem Rennen um den Spielspaß (Sega)



Von oben herunter sieht man Bäume und Bunker (Sega)

RÜDER RENN-REMIX

R.C. Grand-Prix

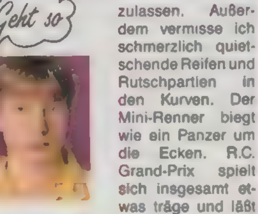
Das Autorennen "R.C. Grand-Prix" ist eines der wenigen Module für das Sega Master System, das nicht von Sega selber programmiert wurde. Es stammt von Absolute Entertainment aus den USA, die schon manches Spiel für die Atari-Systeme 2600 und 7800 veröffentlichten. Die Programmierer haben sich unübersehbar von dem Nintendo-Spiel "RC Pro-Am" inspirieren lassen, denn Ihr Produkt erinnert stark an dieses Modul.

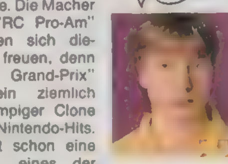
Vier kleine Flitzer fahren auf verschiedenen Kursen, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, um die Wette. Drei davon werden vom Computer gesteuert. Das Spielfeld scrollt dabei immer in dem Tempo, das der Spieler-Renner vorgibt. Wer die Strecke in dem vorgegebenen Zeitlimit schafft, der darf an der nächsten Runde teilnehmen und sich ein paar schnucklige Extras zulegen. Je besser die Plazierung, desto höher das Preisgeld.

Im Angebot sind griffigere Reifen, stärkere Motoren und andere Teile, die das Herz eines jeden PS-Freaks erfreuen.

Natürlich rüsten auch die Computerfahrer auf, so daß Ihr auf den Zukauf von Extras angewiesen seid, um die kommenden Runden zu überstehen. Zwar dürfen bis zu vier Spieler teilnehmen, jedoch gehen sie nacheinander an den Start.

Ein Modus, in dem zwei Personen gleichzeitig antreten dürfen, fehlt leider. *mg*





Schadenfreude ist doch die schönste Freude. Die Macher von "RC Pro-Am" müssen sich diebisch freuen, denn "R.C. Grand-Prix" ist ein ziemlich schlampiger Clone ihres Nintendo-Hits. Es ist schon eine Kunst, eines der wichtigsten und motivierendsten Features des "Originals", nämlich die Extrawaffen, wegzulassen. Außerdem vermisse ich schmerzlich quietschende Reifen und Rutschpartien in den Kurven. Der Mini-Renner biegt wie ein Panzer um die Ecken. R.C. Grand-Prix spielt sich insgesamt etwas träge und läßt wenig Stimmung aufkommen. Alles in allem gerade noch ein "Gnaden-Dreier".

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

Grafik: 61% Sound: 50% POWER-WERTUNG: 58%

BUNKER-MENTALITÄT

Golfamania

Schwing's Schlägerlein: "Golfamania" ist ein neues Modul für Freunde des edlen Sports, in dem strahlend weiße Bälle, satt-grüne Grashalme und fluchende Golfer ("Wo ist der Ball gelandet?") auf der Tagesordnung stehen. Am Anfang könnt Ihr jedes der 18 Löcher einzeln üben, doch am meisten Spaß macht der Turniermodus. Hier werden Eure Leistungen mit denen von 30 Computer-Golfern verglichen. Nach jedem Loch wird der neue Zwischenstand eingeblendet.

Die Steuerung erfolgt durch einfach zu bedienende Menüs. Schläger, Schlagrichtung, Effet und Schlagstärke bestimmt Ihr mit dem Joypad. Um die optimale Stärke zu erreichen, ist Geschicklichkeit gefragt. Eine blitzartig auf und ab sausende Anzeige sollte dann per Feuerknopf gestoppt werden, wenn sie sich in der Mitte des Stärkebalkens befindet. Haut man zu früh oder zu spät aufs Knöpfchen, wird der Schlag vergurkt, und der Ball schleicht nur ein paar müde Meter übers Feld.

Für besonders gute Leistungen (z.B. Löcher unter Par schaffen) bekommt Ihr Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Hat man genügend Punkte gesammelt, können drei Eigenschaften der Spielfigur verbessert werden: Glück, Kraft und Genauigkeit. Hierdurch kommt etwas Taktik ins Spiel. Schließlich könnt Ihr experimentieren, mit welchen Eigenschafts-Verbesserungen Ihr am erfolgreichsten spielt. *hl*



Golfamania ist nach "Great Golf" bereits die zweite Golfsimulation fürs Master System — und zugleich die beste. Die Grafik präsentiert sich zwar etwas schlicht, aber zweckmäßig, und die Steuerung ist gelungen. Sogar an spielerische Feinheiten wie den Turniermodus (da macht das Spielen alleine viel mehr Spaß) und die Erfahrungspunkte hat man gedacht. Das Prädikat "besonders nervtötend" geht an die Dudelmusik, mit der man schwer gepeinigt wird. Wie wär's mit einer Option, um Soundeffekte pur ohne Schlafliedbegleitung genießen zu können? Aber unterm Strich entscheiden die spielerischen Qualitäten.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM

Grafik: 66% Sound: 31% POWER-WERTUNG: 71%

Neue Seiten, tolle Perspektiven



Endlich: Comp

Die Zeit ist reif für COMPUTER LIVE! Denn: Hard- und Software werden komplizierter, das internationale Angebot ist kaum zu überblicken, die Verbraucher werden schlichtweg überfordert. Klartext ist also gefragt wie nie zuvor: Kritisch, unkonventionell, lebendig! Jetzt ist sie da, für Sie im Handel: COMPUTER LIVE. Dieses Magazin läßt keine Frage offen. Ob Kaufberatung, Händlertests, ob Tests von Hard- und Software oder Reportagen, konkretes Praxis-Know-how und vieles mehr – COMPUTER LIVE bringt es auf den Punkt, brillant und faszinierend!



Lebendig, verständlich, rundum praxisnah: COMPUTER LIVE gehört die Zukunft!


uter jeden Monat live!
3
März 90
Markt&Technik
ÖS 24,- /sfr 3,-
Lit 2500
hfl 3,90/dkr 15
fmk 9
PUTER
ve
ALE COMPUTER-MAGAZIN
RKENNER
OM
utschlands
ler?
NEU
Ab 22. Februar
im Handel
zum
Kennenlern-
Preis von nur
DM 3,-



Hab' eins nur im Sinn: der Ball ist gleich drin (Nintendo)

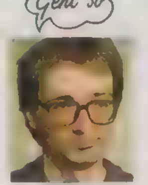
KORB-KLAUBEREI FÜR ZWEI

Double Dribble

Mit dem Sportspiel-Angebot für Nintendos Videospiel-Konsole schaut's noch etwas dürftig aus. Da kommt "Double Dribble" gerade recht, eine Basketball-Simulation vom renommierten Softwarehaus Konami. Zu Beginn wählt Ihr zwischen dem Ein- und Zwei-Spieler-Modus. Der Computer bietet drei Schwierigkeitsstufen an (auf Level 3 spielt er wie ein Weltmeister). Danach geht's in die Sporthalle, wo das Spielfeld von links nach rechts und umgekehrt scrollt. Ihr steuert immer einen Spieler Eurer Mannschaft. Je nachdem, ob Ihr im Ballbesitz seid oder nicht, hat das Drücken der Feuerknöpfe andere Auswirkungen. Im Angriff löst Ihr damit Pässe und Würfe auf den Korb aus. Hat der Gegner den Ball, wechselt Ihr den Spieler, den Ihr kontrolliert oder versucht einen Wurf durch Hochspringen abzublocken.

Bewegt man seine Spielfigur an den ballführenden Gegner und drückt den rechten Feuerknopf, versucht man, den Ball zu stehlen. Aber aufgepaßt, denn zu intensive Annäherung an einen anderen Spieler kann auch als Foul abgepfiffen werden. In diesem Fall darf Euer Kontrahent zwei Strafwürfe ausführen. Bei besonders spektakulären Punktversuchen wird der ballführende Spieler herangezoomt: Bild für Bild kann man seine Attacke studieren. *hl*

Geht so



Selten so ein echtes Turnschuh-Gequietsche gehört wie bei "Double Dribble": Sound und Grafik sind bei dieser Sport-Simulation gut gelungen. Das Programm spielt sich auch flott. Die Steuerung ist unkompliziert und die Pässe kommen meist an. Die ganz große Begeisterung will bei mir trotzdem nicht aufkommen. Man kann keine Spieler wechseln, es gibt keinen Liga-Modus oder sonstige Gags. Das Spiel gegen den Computer wird bald ein wenig langweilig (zumal der Bursche auf Stufe 3 wie ein Weltmeister spielt). Hat man einen gleichwertigen Mitspieler am Joypad, macht die Sache schon mehr Spaß.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 100 Mark (Modul)

NINTENDO

Grafik: 68 %, Sound: 52 %, POWER-WERTUNG: 65 %

Den Feinden kann man kaum ausweichen (Nintendo)

HYSTERIE & PANIK

Demon Sword

Langsam müßten den Bösewichtern doch mal die Ideen ausgehen, was sie denn noch alles klauen, entführen und vernichten sollen, damit die Spieler auch weiterhin etwas zu tun bekommen. Der Obermotz dieses Spiels wußte es: Er mopste einen albernen Kartoffelschäler, den die Spieleentwickler und die Bewohner der im Modul gezeigten Landschaft ehrfurchtsvoll als "Demon Sword" bezeichnen und verehren.

Die Aufgabe ist klar: Das Schwert muß wieder her. Während seiner Suche wird dem strahlenden Helden von den landbevölkernden Monstern arg zugesetzt. Kaum hat er sein Haus verlassen, schwirren diese aus allen Richtungen an. Natürlich kann sich der Wackere mit einem schnellen Streich seines Katana-Schwerts verteidigen. Berühren ihn die Monster jedoch, wird ein Teil seiner Lebensenergie abgezogen. Bei einem Schwertstreich hinterlassen die Monster nützliche Gegenstände, mit denen der Kämpferische seine Energie wieder auffrischt, Extrawaffen bekommt oder Schlüssel erhält. Die Extrawaffen wählt man im Pausen-Modus an, Energie wird automatisch aufgefrischt. Der Furchtlose betritt mit den Schlüsseln dunkle Häuschen, in denen sich weitere Monster aufhalten. Am Schluß des teils horizontal, teils vertikal scrollenden Levels wartet ein Ober-Schurke, der nach gewohnter Manier abgefertigt wird. *hf*

Na ja...



Da gibt es in Japan so tolle Module fürs Nintendo und was erscheint davon in Deutschland? "Air Wolf" und "Demon Sword"! Die Monster kommen von überall her, rennen die Spielfigur über den Haufen, hüpfen, fliegen und flitzen kreuz und quer über den Bildschirm. Schnell ist das erste Leben verbraucht. Das zweite verliert man bei einem Sprungversuch, wenn man dabei unweigerlich am Kletterpfosten hängen bleibt. Schon kommen die Monster: Ende der Vorstellung. Das letzte Leben geht spätestens beim übermächtigen Endgegner verloren. Die Grafik ist ganz nett, kann das dämliche Spiel aber nicht aufwerten.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Grafik: 61 % Sound: 35 % POWER-WERTUNG: 39 %



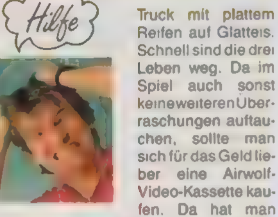
Absturzgefährdet: Airwolf sackt ab

SCHAF IM WOLFSPELZ

Airwolf

Hucklebarry Hawk mit seinem Super-Hubschrauber ist jetzt nicht nur im Fernsehen zu bewundern. Der schnieke Pilot dreht seine Runden auch via Modulschacht des Nintendo-Telespiels. Allerdings wartet ein nicht gerade erholsamer Auftrag auf den Geheim-Kämpfer: Er soll möglichst unbemerkt in ein feindliches Gebiet fliegen, dort an einem bestimmten Punkt Geiseln aufnehmen und wieder mit Höchstgeschwindigkeit zurückkommen. Die Aufgabe wird durch Patrouillen-Düsenjäger und Tiefflug-Radaranlagen erschwert. Kommt der Hubschrauber nämlich in die Sicht der feindlichen Jäger, wird er sofort mit Lenkraketen angegriffen. Wie im Film kann sich Hawk jedoch mit seiner Bordkanone der Raketen erwehren und selber Lenkraketen auf die Düsenjäger abfeuern. Auf einer elektronischen Landkarte wird die Größe des Gebietes, die Position der Geiseln und der momentane Aufenthaltsort des Airwolfs angezeigt. Außerdem gibt es noch einen geheimen Stützpunkt, in dem Hawk den Airwolf bei Bedarf reparieren lassen kann. Hat man die Geiseln erreicht, gilt es eine sanfte Landung hinzulegen. Die Geiseln bekommen sonst wunderschön demonstriert, wie man Hubschrauber verschrottet. Sind die Geiseln sicher an Bord, muß man das Gebiet verlassen, um die Mission zu erfüllen. Auf Hawk wartet dann das nächste Geisel-Drama. *hl*





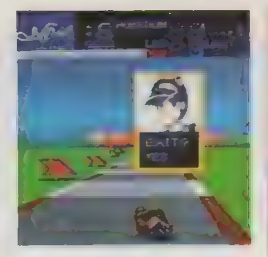
Der Film-Hawk kann ansausenden Raketen elegant ausweichen oder sie abschießen; der Airwolf im Spiel trifft entweder nicht oder lenkt sich wie ein vollbeladener Truck mit plattem Reifen auf Glatteis. Schnell sind die drei Leben weg. Da im Spiel auch sonst keine weiteren Überraschungen auftauchen, sollte man sich für das Geld lieber eine Airwolf-Video-Kassette kaufen. Da hat man mehr Action. Für das miese Spiel gibt's jedenfalls die 'Power-Gurke'



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Grafik: 61 % | Sound: 35 % | POWER-WERTUNG: 21 %



Motorcycle

Bei "Motorcycle" schlüpft Ihr in die Rolle eines jungen, hoffnungsvollen Motorrad-Rennfahrers. Bei über einem Dutzend verschiedener Pisten kämpft Ihr gegen diverse Computergegner um Plätze und Weltmeisterschafts-Punkte. Vor jedem Rennen kann man einige Einstellungen am Motorrad ändern. Die Grafik ist rasant. Im Vergleich zum Konkurrenzspiel "Triple Battle" muß Motorcycle Federn lassen: Die Steuerung ist leicht schwabbelig und der Spielablauf auf Dauer etwas eintönig. *hl*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 63 % | Sound: 67 %
POWER-WERTUNG: 61 %



Bullfight Boxen

Als japanischer Schwergewichts-Anwärter kämpft man sich durch die Ränge der Nippon-Boxer, bis man den Titel und den ersten Platz erreicht hat. Dann geht's weiter mit den ausländischen Rängen, bis man Weltmeister ist. Nach jedem Ringkampf erhält man ein japanisches Paßwort. Außerdem trainiert man eine der Eigenschaften Stärke, Geschwindigkeit oder Kondition. Der Kampf ist nicht besonders ausgeklügelt: Beim ersten Spiel wird man sofort japanischer Meister. *hl*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Cream
Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 56 % | Sound: 43 %
POWER-WERTUNG: 49 %



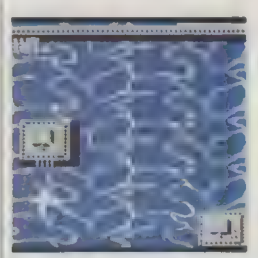
Red Alert

Der tolle zeichentrickähnliche Vorspann von "Red Alert" erstreckt sich über satte fünf Minuten. Zum Glück ist auch das Spiel ziemlich gut. Es erinnert stark an "Bloody Wolf", spielt sich aber etwas ruhiger und ist nicht ganz so hektisch. Extrawaffen gibt's zuhauf (inklusive Flammenwerfer Marke "Trantor Extrastark"), und über zu wenige Level kann sich ebenfalls keiner beklagen. Flotte Musik und ordentliche Grafik runden das Spielvergnügen ab. Für CD-ROM-Benutzer empfehlenswert. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Laser Soft
Zirka-Preis: 140 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 77 % | Sound: 77 %
POWER-WERTUNG: 78 %



Tiger Heli

Mit dem actiongeladenen Spielhallen-Automaten und der PC-Engine-Version hat diese Schlaftablette nicht mehr viel gemein. Der Hubschrauber fliegt über eine lieblos gezeichnete Landschaft und schießt alles ab, was sich ihm in den Weg stellt. Gelegentlich tauchen flackernde Panzer auf dem Boden auf. Gegner, die wie beim Original aus der Luft kommen, gibt es hier nicht. Zudem bleibt das Spielgeschehen immer gleich, so daß man Gefahr läuft, vor Langeweile einzuschlafen. *hl*

Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 99 Mark (Diskette)
Genre: Action

NINTENDO

Grafik: 23 | Sound: 44
POWER-WERTUNG: 53

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von *POWER PLAY - Contact"*. Ab der Ausgabe 5/90 in jeder *POWER PLAY*. Und Ihr könnt zu diesem Start mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabei sein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

Gratis! In Ausgabe 6/90!

POWER-Coupon

für meine kostenlose
Kleinanzeige in **Ausgabe 6/90** von 

Rubrik: Amiga ☐ Atari ST ☐ Nintendo
C 64/128 ☐ Sega Master ☐ PC-Engine
MS-DOS-PCs ☐ Sega Mega ☐ Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

KOSTENLOS

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze
Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum: Unterschrift

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige - kostenlos in der Ausgabe 6/90 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 05.04.'90 einsenden an:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Anzeigenabteilung
POWER PLAY,
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar bei München



Wir verlosen die Super Grafx, ein Prachtstück von Videospiel-Konsole und das dazugehörige Modul "Battle Ace"

Traum-Videospiel zu gewinnen

Kaum ist der PC-Engine-Nachfolger in Japan erschienen, schon gibt's in der *POWER PLAY* das Neueste in Sachen "Spiele-High-Tech" zu gewinnen. In Zusammenarbeit mit dem CWM-Versand in Vienenburg verlosen wir eine PC-Engine-kompatible Super Grafx mit dem Spiel "Battle Ace". Wer Näheres über dieses Traum-Videospiel erfahren will, der möge bitte im Aktuell-Teil dieser Ausgabe nachschauen. Dort stellen wir die Super Grafx vor.

Bekanntlich kommt zuerst die Arbeit und dann das Vergnügen. Diesem Grundsatz bleiben auch wir treu und haben uns fünf Fragen überlegt, deren Antworten Ihr uns schicken sollt. Wer fünfmal ins Schwarze getroffen hat, der landet im Korb mit den richtigen Antworten. Unsere Glücksfee Ulli wird dann den Gewinner ziehen.

Hier nun die fünf Fragen:

1. Wie heißt die PC-Engine in den USA?

2. Wie viele Spieler könnten maximal gleichzeitig mit der PC-Engine spielen?

3. Wie viele Sound-Kanäle hat die PC-Engine?

4. Welche Farbe hat der "PC-Engine"-Schriftzug auf dem Gehäuse?

5. Wie viele Computer- und Videospiele wurden in dieser Ausgabe getestet?

Der Einsendeschluß ist der 20.4.1990. Es gilt das Datum des Poststempels. Schickt Eure Postkarten an folgende Adresse:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: Super Grafx
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Mitarbeiter der Firmen Markt & Technik Verlag AG und CWM-Versand dürfen an dem Wettbewerb nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen. Viel Glück. *mg/hf*



Zurück in die Zu

Nichts ist aktueller als der Schnee von gestern. Getreu diesem Motto gab's auf der diesjährigen Spielautomaten-Messe neben interessanten Neuheiten auch einige aufpolierte Klassiker zu bestaunen.

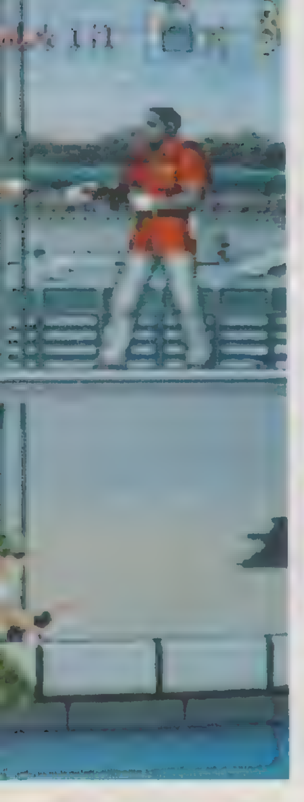
Obwohl die IMA (Internationale Messe für Automaten) in Frankfurt eine Fachmesse ist, und deshalb dem breiten Publikum verborgen bleibt, wollte der Besucher-Strom nicht abreißen. Besonders großer Beliebtheit erfreuten sich die Stände, an denen TV-Spielgeräte aufgestellt waren — wogegen Münzen-Sortier-Automaten und ähnliche nützliche aber gänzlich langweilige Maschinen weniger Beachtung fanden. Geschlipste Geschäftsleute, meistens in schicker weiblicher Begleitung, scheuten vor einem Spielchen in Ehren nicht zurück.

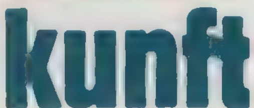
Besonders gespannt durfte man auf zwei Nachfolger von Kult-Ballerspielen sein. **R-Type II** knüpft nahtlos an die Tradition des legendären "R-Type" an. Sechs neue, verdammt schwere, aber hervorragend spielbare Levels, getunte Extras und ein unvergleichliches Spielgefühl zeichnen ihn aus. Bahnbrechende Neuerungen gegenüber dem Vorgänger findet man zwar nicht, dafür wurde viel am Leveldesign und der Grafik getüftelt. Den besten Eindruck machte der zweite Level, der teils unter, teils über Wasser spielt. R-Type II war ganz klar eines der Highlights auf der Messe und wird seinen Siegeszug in den Spielhallen fortsetzen.

Weniger berauschend präsentierte sich **Gradius III** von Konami. Im Vergleich zu "Vulcan Venture" sieht der Nachfolger etwas alt aus. Kein vertikales Scrolling, unauffällige und etwas fuzzelig wirkende Grafik sowie ein mörderisch hoher Schwierigkeitsgrad verführen nicht gerade zu ausgedehnten Baller-Sessions. Gradius-Fans werden ihren Spaß daran haben, aber mit R-Type II kann er nicht mithalten. Etwas mehr Mühe hat sich Konami mit **Aliens** gegeben. Etliche Szenen des Films wurden mit viel Liebe zum Detail in Spiel-Sequenzen umgesetzt. Stilvoll-eklige Grafik und schön-schaurige Musikuntermalung tun ihr übriges, um für die richtige Stimmung zu sorgen. Im Grunde genommen ist Aliens zwar nur eine aufgepeppte "Super Contra"-Variante für bis zu zwei Spieler, aber trotzdem empfehlenswert. Schließlich stellte Konami die Automaten-Version von **Teenage Mutant Hero Turtles** vor, die mit dem Computer- bzw. Videospiel "Teenage Mutant Ninja Turtles" nicht viel gemeinsam hat. Vier grüne Schildkröten prü-



Mehr Grafik, mehr Sprites, mehr Hektik bei Segas "Shadow Dancer"





geln sich in bester "Double Dragon"-Manier ungestüm durch feindliche Heerscharen. Abgesehen von den ungewöhnlichen Helden heben sich die Teenage Turtles durch keine spielerischen Finessen vom Durchschnitts-Hau-zu-Programm ab.

Leider ist Gradius III nicht das einzige schwarze Schaf der Ballerspiel-Herde, denn auch andere Ballerspiel-Entwickler ließen Kreativität vermissen. Nach "R-Type II" muten die meisten anderen Neuheiten in diesem Genre wie abgestandene Cola an. Ob **Meta Fox** von Seta, **Fire Shark** von Toaplan oder **Vapor Trail** von Data East — keiner der drei vertikal scrollenden "1943"-Varianten wußte großartig zu gefallen. Bestenfalls Vapor Trail mit seinen bildschirmfüllenden Extrawaffen machte einen etwas gehobeneren Eindruck. Gleiches gilt für **Air Busters**, das zur Abwechslung von rechts nach links scrollt.

Ein ganzes Stück interessanter waren die Sega-Neuheiten. Beim "Shinobi"-Nachfolger **Shadow Dancer** steht dem



Feuer frei: Brutalo-Metzeleien wie "Beast Busters" sterben leider nicht aus

◀ Beim "Shinobi"-Nachfolger "Shadow Dancer" steht dem Helden ein tapferer Hund zur Seite

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Air Busters	—	horizontal scrollendes Ballerspiel ohne sonderliche Vorzüge	für Fans
Aliens	Konami	gekonnt in Szene gesetzte Umsetzung des Films: "Super Contra" mit Aliens	empfehlenswert
Badland Warriors	Atari Games	"Super Sprint" mit Extrawaffen auf einer Motocross-Piste	durchschnittlich
Ballarena	Sisteme	x-ter "Breakout"-Verschnitt ohne neue Ideen	für Fans
Beast Buster	SNK	"Operation Thunderbolt"-Verschnitt mit Zombies als Gegner	für Fans
Big Run	Jaleco	3D-Rally-Autorennen mit mäßigem Spielreiz	durchschnittlich
Blockout	Technos	Knifflige 3D-"Tetris"-Variante	empfehlenswert
Bloxeed	Sega	Sega's zweite offizielle "Tetris"-Variante mit Extras	für Fans
Cadash	Taito	erstes Action-Rollenspiel als Spielautomat; sollte man gesehen haben	empfehlenswert
Final Fight	Capcom	Prügelspiel mit riesigen Sprites und Extras	für Fans
Fire Shark	Toaplan	oberflächlicher "1943"-Clone ohne Neuerungen	für Fans
Gradius III	Konami	enttäuschender "Vulcan Venture"-Nachfolger ohne spielerische Finessen	durchschnittlich
Klax	Atari Games	geniale Geschicklichkeits-Grübelei	hervorragend
Line of Fire	Sega	ultra-brutaler "Operation Thunderbolt"-Clone	für Fans
Meta Fox	Seka	liebloser "1943"-Clone	für Fans
Pang	Mitchell	einfaches, aber recht unterhaltsames Actionspielchen	durchschnittlich
Puznic	Taito	tolle neue Geschicklichkeits-Grübelei mit Langzeit-Motivation	empfehlenswert
R-Type II	Irem	fantastischer Nachfolger des Kult-Ballerspiels mit sechs tollen Levels	hervorragend
Round-Up 5	Tatsumi	gutes 3D-Autorennen im Stil von "Chase H.Q."	empfehlenswert
Shadow Dancer	Sega	aufgemotzter "Shinobi"-Nachfolger, sehr schwer	empfehlenswert
Snapper	Philko	total veralteter "Snake Byte"-Verschnitt	mangelhaft
Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	aufgemotzte "Double Dragon"-Variante mit Schildkröten	durchschnittlich
Toki	TAD	witziges Geschicklichkeits-Spiel mit neuen Ideen	empfehlenswert
Tri-Sports	Bally Midway	Billard, Mini-Golf und Bowling: mäßig attraktiv	durchschnittlich
Vapor Trail	Data East	vertikal scrollendes Ballerspiel mit bildschirmfüllenden Extrawaffen	durchschnittlich

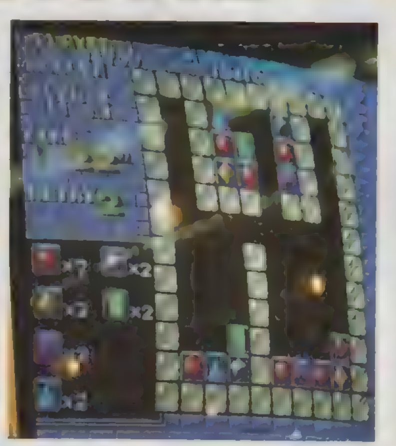
Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft"

Shurikan-werfenden Helden ein netter Hund an der Seite, der im Notfall auf die Gegner losgeht. Sonst hat sich spielerisch wenig geändert, die Grafik ist etwas detaillierter, aber nicht sonderlich umwerfend. Trotzdem lohnen sich ein paar Spielrunden an diesem Automaten. Im Vergleich zu dem hervorragenden Mega Drive-Modul "Super Shinobi" sieht Shadow Dancer in jeder Hinsicht, ob Grafik, Sound oder Spielqualität, etwas alt aus. Das fiel deshalb besonders auf, da gleich neben dem Shadow Dancer-Automaten Sega's **Mega Tech System** mit allen aktuellen Mega Drive-Spielen stand. Die zweite "Tetris"-Variante von Sega heißt **Bloxeed**. Geändert hat sich wenig, allein ein paar windige Extras sorgen für Abwechslung aber nicht unbedingt für mehr Spielspaß. Eines der brutalsten und blutigsten TV-Spiele, das es auf der IMA zu sehen gab, war der "Operation Thunderbolt"-Clone **Line or Fire** von Sega. Zwei fest montierte Maschinenpistolen am Automaten sorgen für das entsprechende Ambiente. Traurig, aber wahr, daß sich diese Art von sinnloser und ultra-brutaler Ballerei anscheinend nach wie vor gut verkauft. In denselben Granaten-Trichter schlägt SNK's **Beast Buster**, wo man gleich zu dritt Mumien und Monster aus "Zombie"-Filmen abknallt.



Ataris Denkspielhit: "Klax" lehrt "Tetris" das Fürchten





Weltraumgefechte mit dem fantastischen "R-Type II" (linkes Bild) und Grübelspaß mit "Puznic" (rechtes Bild)

Zum unfreiwilligen Motto dieser Messe, "Zurück in die Zukunft" paßt ganz gut **Snapper** von Philko. Man glaubt es kaum, aber Snapper ist nichts anderes als das uralte Sirius-Computerspiel "Snake Byte" aus dem Jahre 1981. Ein Wurm frißt Obst, wird dadurch immer länger und sollte sich selbst und Wände sowie Hindernisse nicht berühren. Einzige Neuerung: Der Wurm darf ab und zu auf herumhüpfende Gegner schießen. Wenig Neues bot auch Sisteme's "Breakout"-Abklatsch **Ballarena**. Hier muß man 64 Level lang undefinierbare Objekte in der Mitte des Bildschirms mit dem allseits geschätzten Ball abtragen. Der Schläger kann im Kreis bewegt werden und zwei Spieler dürfen gleichzeitig antreten.

Spätestens seit "Out Run" sind Autorennen wieder groß in Mode. **Round-Up 5** von Tatsumi ähnelt etwas Taito's "Chase HQ", spielt sich allerdings besser. Fließende 3D-Grafik und drei Bildschirme sind die herausragenden Merkmale dieses Automaten. Man muß im Eiltempo einen geflüchteten Verbrecher einfangen, der von einer Motorradgang begleitet wird. Zuerst mischt man die Rocker auf, danach ist das Fluchtauto dran. Weniger erfrischend aber um so staubiger ist **Big Run** von Jaleco. In dieser Rally-Simulation geht's querfeldein durch Wüste und Berge. Als besonderen Gag kann man vier Big Run-Automaten koppeln und so zu viert an demselben Rennen teilnehmen. Sportlich betätigen darf man sich auch bei **Tri Sports** von Bally Midway. Drei Sportarten stehen zur Wahl: Minigolf, Billard und Bowling. Grafik und Spielgefühl sind ordentlich, neue Ideen stecken nicht drin.

Von Capcom gibt's wenig Neues zu berichten. Einzig **Final Fight**, ein Prügelspiel mit riesigen Sprites und kleinem Spielspaß, wurde vorgestellt. Deutlich besser und einer der witzigsten Spielautomaten war **Toki** von TAD. Ein schmucker Prinz wird von einem bösartigen Zauberer in einen Affen verwandelt. Zu allem Überfluß entführt der Unhold auch noch die Prinzessin. Also macht der Prinz im Affen-Kostüm sich auf den Weg und besteht so manche Abenteuer. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Die Gegner besiegt man in diesem Geschicklichkeitsspiel, das entfernt "Son Son 2" für die PC-Engine ähnelt, entweder durch Draufhüpfen oder durch Abschießen. Diverse Extras wie Football-Helm oder Turnschuhe erleichtern die Arbeit. Alles in allem ein schönes, abwechslungs- und ideenreiches

Trends & Tatsachen

— Geschicklichkeits-Grübeleien im Stil von "Tetris" sind nach wie vor stark gefragt und weiter auf dem Vormarsch.
— Münzspielautomaten ohne Gewinnauszahlung (gespielt wird auf Punkte) sind im Kommen.
— Erstmals wurde ein Action-Rollenspiel als Spielautomat vorgestellt ("Cadash" von Taito).
— Sportspiel-Geräte wie "Darts", Tischfußball oder "Air Hockey" aus den Spielautomaten-Pioniertagen sind der letzte Schrei (allerdings jetzt mit Neonfarben).
— 37-cm-Bildschirme sind "out". 55-cm-Bildschirme sind "in".
— Trotz der erfreulichen Vielzahl von neuen Denkspielen, halten sich nach wie vor Brutalo-Metzeleien.
— Das Gesetz schiebt einen Riegel vor: Baugenehmigungen für neue Spielstätten sind praktisch nicht mehr zu erhalten.
— Spielen wird gemütlich: weg von den Barhockern, hin zu bequemen Sesseln.

AUTOMATENSPIELE

Spiel, das zu gefallen wußte. Das Rollenspiel hält Einzug in die Spielhalle. Zumindest wurden bei **Cadash** von Taito Rollenspiel-Elemente übernommen. Ein muskelbepackter Held zieht los, um Monstern, Magiern und Bösewichten das Fürchten zu lehren. Dabei wird er mit jedem erlegten Gegner stärker und findet außerdem Goldstücke. Mit letzteren kauft er sich in Läden wirkungsvollerer Waffen, Rüstungen und Heilmittel.

Bei **Puznic**, das ebenfalls aus Taito's Hit-Schmiede stammt, muß man Symbol-Blöcke kombinieren. Wenn gleiche Blöcke zusammentreffen, lösen sich diese auf Nimmerwiedersehen auf. Ziel eines Levels ist es, den Bildschirm innerhalb einer begrenzten Zeit von allen Blöcken zu säubern. Dabei kommt es nicht nur auf Kombinationsgabe, sondern in manchen Levels auch auf schnelle Reaktionen an. Was Geschicklichkeits-Grübelein betrifft, muß man auch die 3D-Tetris-Variante **Blockout** erwähnen, die inzwischen als Automat zu haben ist. Für die Umsetzung des Computerspiels sorgte



Rasante Renner dank "Big Run" von Jaleco

Technos Japan. Atari Games möchte da natürlich nicht nachstehen. Ihr neuester Hit heißt **Klax**. Treffender hätte man den Namen nicht wählen können, denn im Spiel klappern farbige Klötze lautstark über den Bildschirm. Diese muß man, ähnlich wie "Vier in einer Reihe", horizontal, vertikal oder diagonal anordnen. Steine gleicher Farbe bilden dann einen sog. Klax und werden vom Bildschirm genommen, wobei jeder Level zusätzlich eine andere Aufgabenstellung hat. Das Spiel hat einen Süchtigkeitsgrad, ähnlich wie "Tetris", und könnte genauso erfolgreich werden. Im Vergleich zu Klax fällt Atari's zweite Neuheit, **Badland Warriors**, stark ab. Von oben blickt man auf eine ruppige Motocross-Piste, und dreht zusammen mit zwei Gegnern Runde um Runde. Als erster oder zweiter Sieger erhält man Geldpreise (leider nur im Spiel), mit denen man sich für die nächste Fahrt mit Lenkraketen, Turbo-Beschleunigern oder weiteren nützlichen Utensilien ausstatten kann. Maximal zwei menschliche Gegner können am Automaten mitmachen, wobei immer drei Autos auf der Piste sind.

Ziemlich lustig ist die letzte IMA-Neuheit, **Pang**. Kleine farbige Luftballons muß man mit einer Harpune zerpiecksen. Sie zerplatzen in kleinere Ballons, und die wiederum in noch kleinere, die dann wild über den Bildschirm hüpfen. Der Harpunier darf von Bällen nicht berührt werden. Extra-Waffen und andere von den Ballons fallengelassene Gegenstände erleichtern ihm sein Leben.

mg/hf



Keine Fragen offen läßt unser Player's Guide zu "Manhunter 2"

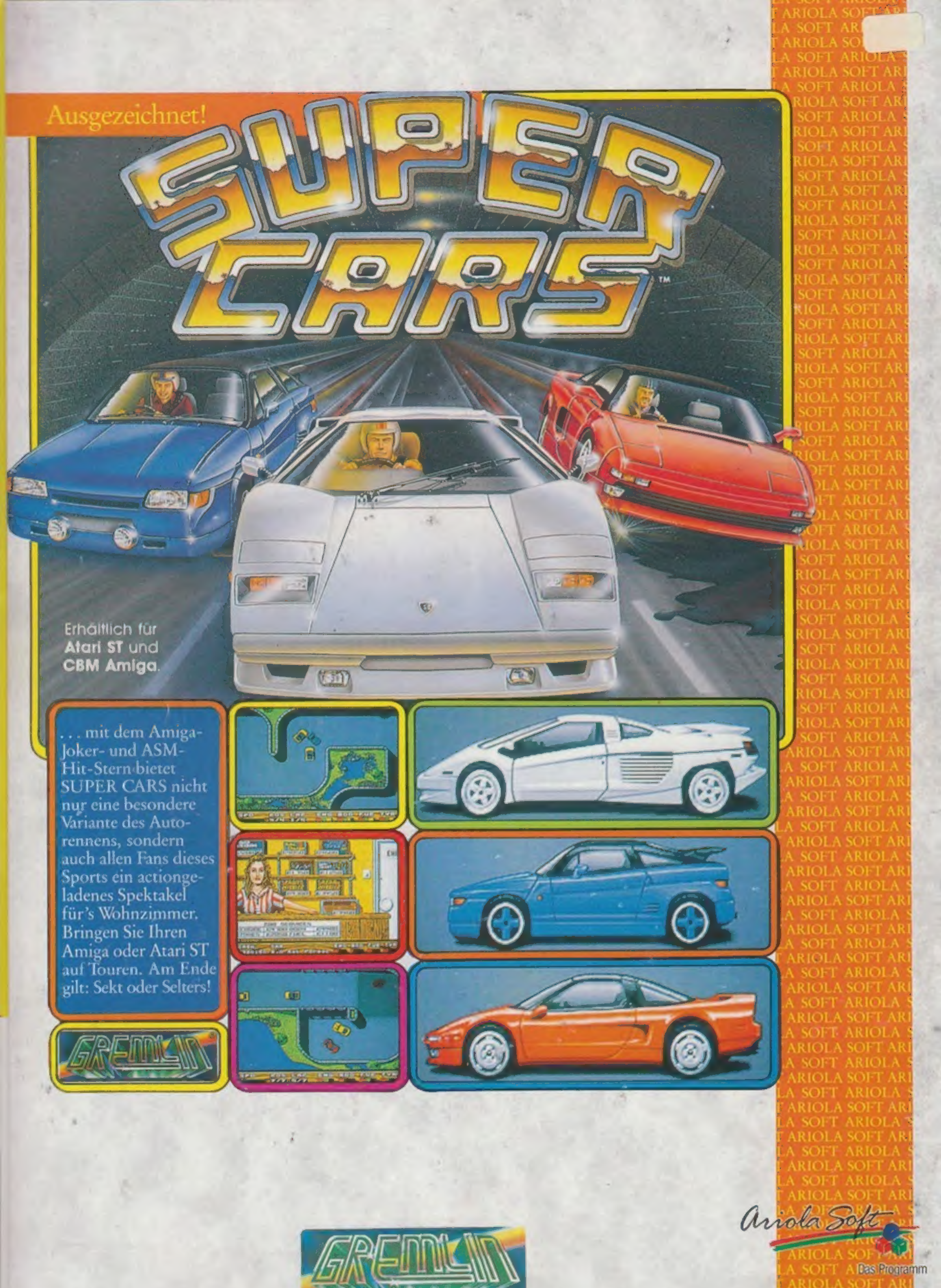


Grafik vom Feinsten bietet das Grusel-Rollenspiel "Elvira"

Verführerisch: "Elvira — Mistress of the Dark" demnächst auf Eurem Computer



Folgende Themen haben wir für die nächste Ausgabe geplant: Horrorsofts sexy Rollenspiel **"Elvira — Mistress of the Dark"** sollte fertig sein. Außerdem erwarten wir — immer noch — Lucasfilms neuestes Fantasy-Abenteuer: "Loom". Neben einem Bericht über das Spiel stellen wir Euch seinen Macher genauer vor: Ex-Infocom-Mitarbeiter Brian Moriarty, der schon Hits wie "Trinity" und "Wishbringer" entwickelte. Wir befassen uns ausführlich mit der AdLib-Soundkarte für MS-DOS-Computer und berichten über das Geschehen rund um den C 64: Welches Zubehör sollte man kaufen, welche Spiele lohnen sich, wie sieht die Zukunft aus? Für die Videospieler haben wir u.a. den Geschicklichkeits-Test "Mega Man" (Nintendo), das Actionspiel **"Tiger Road"** (PC-Engine) sowie die englischsprachige Version von **"Phantasy Star II"** (Sega Mega Drive) auf Lager. Natürlich gibt's wieder jede Menge Tips und Tricks für Euer System und einen ausführlichen Player's Guide zu "Manhunter 2".



Ausgezeichnet!
SUPER CARS™
Erhältlich für Atari ST und CBM Amiga.
. . . mit dem Amiga-Joker- und ASM-Hit-Stern bietet SUPER CARS nicht nur eine besondere Variante des Autorennens, sondern auch allen Fans dieses Sports ein actiongeladenes Spektakel für's Wohnzimmer. Bringen Sie Ihren Amiga oder Atari ST auf Touren. Am Ende gilt: Sekt oder Selters!
GREMLIN
GREMLIN
Ariola Soft
Das Programm
ARIOLA SOFT ARIOLA SOFT